Ára: 169 Ft

GURU

93/3

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

KGB
Dune II
Flashback
Car&Driver

ImageFX
DPaint AA

+ 16 oldal
+ RÚNA
+ C-64

A Guru legyen veletek !

Intro

Sokat vívódtam a megszólításon, de nem sikerült megfelelőt találnom (nagyon unalmas lett volna a "Kedves Olvasó!"), így ez most elmarad.

Inkább azonnal a lényegre térnék! Sajnos nekünk is emelnünk kellett árainkat, de igyekeztünk a minimum szintre szorítani az ÁFA miatti terheket. Senki se higgye azt, hogy ettől a GURU szerkesztők fizetése az égbe emelkedett. Az igazság az, hogy a Posta a maga kis 40-44%-os jutalékával (69-75 Ft/szám ebben a nyomda költsége nincs benne) majdnem kibírhatatlan terheket ró ránk. Egy pici matematika és sajnos máris érthető az áremelés. Igyekszünk ezt az árszintet megtartani. De, azt hiszem a mi 19 Ft-os árnövekedésünk minimális (1 db Túró Rudi=14 Ft) az átlagos számítástechnikai lapok 40 Ft-os emeléséhez, vagy esetleges teljes megszűnéséhez (Mikrovilág) képest.

A megoldáson törtük a fejünket és arra jutottunk, hogy az előfizetők RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNY-t kapnak. Ha előfizeted lapunkat, NINCS áremelkedés (1 évre - 1800Ft és NEM 2028!! 228 Ft-ot MEGTAKARÍTHATSZ (1.52 szám)! Új szlogenünk : "10.48-at FIZET, 12-őt KAP!" Eddig 11 GURU áráért kaphattál 12 számot, tehát olcsóbb lett a GURU! Plusz ajándék minden teljes évet előfizetőnknek - egy kb. 200 Ft értékű könyv. (1800 - 200Ft könyv = 1600 Ft/év - 133 Ft).

Megéri előfizetni, mert nem hiszem, hogy ma Magyarországon bármely lap versenyezni tudna a GURU kedvezményeivel! Ez az akciónk 1993. március 20-ig tart! Az egy hónapon belül előfizetőknek tehát olcsóbb lett a GURU. Az újságárusoknál meg drágább. De ez persze nem érint Téged, ha már visszaértél a postáról a rózsaszín postautalvánnyal. Most már boldogan várhatod a számokat. Amelyek ha nem érkeznek meg rendesen - azonnal írj, hogy a postás bácsik orrára koppinthassunk. Más! Új szerkesztővel gazdagodtunk. Nagy szeretettel üdvözöljük körünkben László Józsefet (Jocó), aki ezentúl a szerkesztők nagy korrektoraként és utility szakértőként működik Team-ünkben.

Tervezzük egy PC-s különszám megjelentetését, írjátok meg véleményeteket, ötleteiteket.

Segítségeteket várjuk néhány dologban. Keresünk profi külsős hirdetésszervezőt, aki levenné vállunkról a hirdetésekkel kapcsolatos gondokat. Keresünk továbbá egyéni terjesztőket és cégeket, akik lapunkat árusítanák kellemes jutalék fejében. Mi arra gondoltunk, ha számítástechnikai suliba jársz, vagy klubot vezetsz, esetleg boltod van Pesten, vagy vidéken jelentkezz a GURU hirdetésfelvevő telefonján: 1-837-299. Ez a telefonszám csak CÉGEK HIRDETÉSFELVÉTELÉVEL és a most említett AJÁNLATOKKAL foglalkozik.

Ennyit mára a bevezetgetésből, lássuk mit találhatsz a következő 84 oldalon! Finálé!



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No.. - Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra ítélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh!!!

Tartalomjegyzék


Dalek Attack

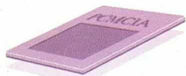
Újdonságok

Játék ismertetők	4
Apró játékhírek	81
Komoly hírek	58
PD zóna	72


Putt-Putt

Játék teszt

Dune II	6
KGB	9
Alone in the Dark	10
Shadow World	13
BAT II	14
Star Control II	16
Challange Game	17
Flashback	18
Putt-Putt	20
Car & Driver	22
Bard's Tale Constr. Kit	24
Street Fighter II	26
Exodus 2001	27
Ancient War in the Sky	29
WWF	30
Lethal Weapon	31



Adatátviteli programok

Programozás

Lemez helyett kábel II	51
AMOS	56
Rendszerbarát	69
PCMCIA	73

Atari

Atari rovat	65


ImageFX

Grafika

ImageFX	75



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Állandó rovatok

RÚNA	37
Apróhirdetés	49
Levelezés	50
Assembly programozás	52
Kaland	53
Demologia (Amiga)	62
Hardver	70
AREXX sorozat	74
Külvilág	78
Toplista	80
Bohóckodás	82


A címlapon: Rome/Electronic Arts

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.


Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930051 • Felelős vezető: Vida József igazgató

Újdonságok

Dalek Attack

2254-ben a Skaro bolygón, Davros a Dalekok vezére végre elhatározta magát. Az elmúlt 100 évben a földi kultúra olyan szintű technikát hozott létre, mely már veszélyezteti Davros elképzeléseit. A megoldás egyszerű volt, egy inváziós flotta indult el a Föld felé. A mi feladatunk sem lesz túl nehéz ezek után, (gondolom már





mindenki kitalálta) megvédeni a földet a támadóktól, elpusztítani a Földre küldött kapszulákat és átalakító sugarakat. A nyugaton már régóta közkedvelt Dr. Who sorozatra épülő új Psygnosis játék "kedves" története és az utána következő szépen kidolgozott lövöldözős játék valószínűleg sok vidám kedvű játékost fog csábítani, hogy kipróbálja a telefonfülkével közlekedő főhős kalandjait.



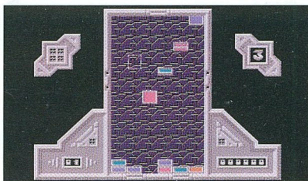
Thomas the Tankengine

A legkisebb korosztálynak ritkán készítenek programokat. Ebben a kis aranyos játékban egy mozdonnyal kell különböző feladatokat végrehajtanunk. Komoly sínhálózaton kell megkeresnünk a feladatot képező vagonokat. Extra dolgokat is találhatunk a síneken és természetesen a haladásunkat segítő vizet és tüzelőanyagot is találunk a pályákon, mivel gőzmozdonynak ilyen jellegű anyagokra is van szüksége. Más vonatok is közlekednek a síneken, az ezekkel való találkozás bizony nem éppen kellemes dolog a kis mozdonyunk részére. A fiatalabb számítógépesek örömmel fognak játszani a programmal, persze még az is előfordulhat, hogy egy-egy idősebb őrült is leáll vonatozni.

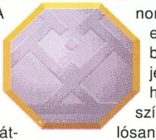


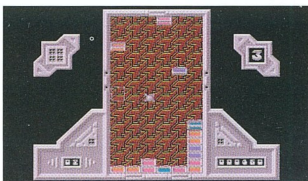
Zyconix

A Tetris alapú játékok hosszú sorának úgy látszik sohasem lesz vége. A legújabb alkotás az Accolade nevéhez fűződik. A szokásos feladatunk az, hogy meg-



akadályozzuk, a képernyőn látható verem beteljen a lefelé eső kockákkal. A normál Tetris-sel ellentétben azonban itt nem a teljes sorok tűnnek el, hanem az azonos színű téglákból kell átlósan vagy vízszintesen legalább hármat egymás





mellé tennünk. Extra dolgok is hullanak az égből a téglákon kívül, melyekkel különféle érdekes dolgot művelhetünk. Ha meguntuk az egyedüli játékot, akkor a barátunkat is bevonhatjuk egy kis játékba. Nem hemzseg az újdonságoktól a játék, azonban a 4 különböző játék variáció, a 9 nehézségi szinten nem nyújt olyan rossz szórakozást Amigán és PC-n.

Trolls

A platformjátékok hatalmas iramban fejlődnek mostanság. Igaz ez a Zool kategóriájú játékokra is, melyek közös jellemzője a nagyszerű grafika és a fantasztikusan



gyors animáció. A Trolls is valami hasonlót testesít meg. Rengeteg dolog történik egyszerre a pályán, szinte már követhe-



tetlen a rengeteg szálló csillag, léggömb és egyéb szépen kidolgozott tárgy a képernyőn. Nagyon szép a program, persze



nagyon sok gondolkodtató elem nincs a játékban, azonban ezt gondolom senki nem várja el egy ilyen kategóriájú programtól. Mindenesetre egy nagyszerű rohangálásra buzdít a Trolls, amit érdemes is kihasználni.



Bear™

Dylan Dog 4



Nemrég beszámoltunk már a Dylan Dog sorozat egy korábbi darabjáról. Most egy újabb rész gyarapítja a nagyszerű mászkálós játékok sorát. A már ismert grafikai elemekkel tűzdelt játékban nem lehet most sem panaszunk az igényességre és a nagyszerű logikai feladatokra. Dylan Dog természetesen ebben a részben is komoly feladatok megoldásán fáradozik és ha segítünk neki, akkor meg is tudja oldani őket. Nem rossz ez a játék, a Simulmondo ismét kitett magáért.





Tearaway Thomas

Az előbb már volt szó a gyors platformjátékokról, és most ismét itt van egy nagyszerű program. Szinte már fenomenális az aranyos kis figura (mókus?) ugrálása, pörgése. Persze ez mind a programozókat dícséri. Itt is különféle dolgokat kell összegyűjtenünk a pályákon, és ha sikerül, akkor élve el kell jutnunk a kijáratig. Nem lehet igazán többet írni a játékról, inkább azt ajánlom, hogy győződjön meg mindenki saját maga arról, hogy milyen is ez a program.

Bear™

Hero Quest II

A játékról már annyit írtunk, nincs értelme elismételgetni ugyanazt. A történet szokásos, mi vagyunk a jók, s feladatunk legyőzni a Gonoszt. Az az egy bibi van, hogy a Gonosz is így gondolja, csak fordítva. Azt hiszi, hogy ő a jó és mi vagyunk a Gonoszak (Nincs igaza. Sajnos. Úgy érdekesebb lenne, hiszen bárhogy is fejeződne be a játék, nyugodtan aludhatnánk este). Így egy barbár, egy törp, egy harcos és egy mágus indul el rendberakni a dolgokat. A végső verzió csúszik, megjelenése 93 első felére várható.





Joe & Mac

Ungabunga! No és Boink meg Slpash! Megjött Joe és Mac, a két kőkorszaki barlangi ninja. Feladatuk: a szépséges hölgyet kimenteni a Gonosz karmai közül. A játék grafikája olyan debil lett, amilyet még nem láttam. A központi karaktert mintha a Brazilról mintázták volna, vagy fordítva (ki tudja?). A játék pénzbedobós automatán lett híres, amit rendkívül jól konvertáltak át Amigára, PC-re, ST-re stb-re. A két lövésgombot (egy ugrás, egy lövés) ötletesen hozták át joystickra: ha kétszer nyomod felfelé a joy-t egymás után, akkor nagyobbat ugrasz felfelé (options menüben állítható). Fegyvereket is felvehetünk, mindegyiknek megvan az előnye és a hátránya. A szintek végi szörnyeknél tapasztaljuk ki mozgásukat és gyenge pontjukat. De úgy érzem, nem érdemes több szót írni róla, mindenki nézze meg, próbálja ki; feltétlenűl érdemes!

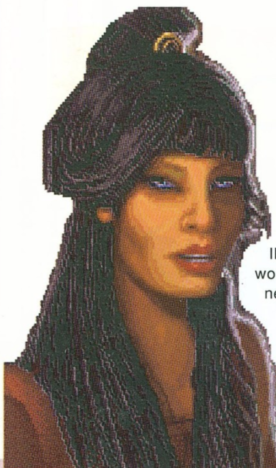




Masell

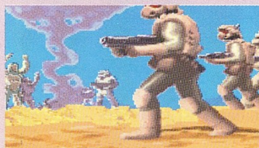


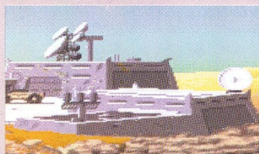
DUNE·II



Végre megérkezett a várva várt Dune II. A Westwood a Virginnel összefogva újra nagyot alkotott a Legend of Kyrandia után.

A történetet már mindenki ismerheti. Létezik a galaxisban egy Dune néven ismeretes bolygó, ami arról lett híres, hogy csak itt található a Spice Melange, egy fűszer, amit a hadiipartól kezdve az emberi élet meghosszabításáig nagyon sok mindenre fel lehet használni. Ezt a fűszert egy hatalmas homokféreg végtermékéből nyerik ki. Ha valaki megszerzi a Dune feletti hatalmat, a Spice kitermelés is a kezébe kerül. Az uralkodó küzdelmet ajánl a családoknak a hatalomért. Abban a reményben teszi ezt, hogy a családok a csatában egymást elpusztítják, így az ő kezében marad az irányítás. Ezért tartományokra osztja fel a Dune felszínét és szétosztja a családok között. Hatalmas hadseregek érkeznek a Dune-re. A harc megkezdődik a nemes Atraides, az alattomos Ordos és a gonosz Harkonnen család között. Csak egy család uralkodhat!



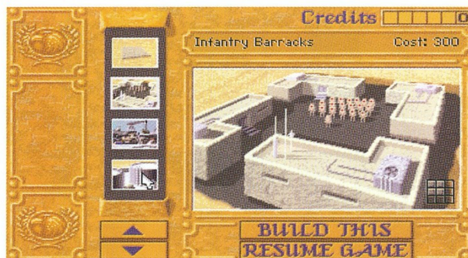


A látványos intro után ki kell választani, hogy melyik család szerepét akarjuk betölteni. A választás után infot kapunk a család bolygójáról és egy kérdést, hogy elfogadjuk-e a választást. (Yes.) Bejelentkezik a Mentátunk, aki minden egyes újabb terület elfoglalása elött elmondja a feladatot. (Proceed.) Elkezdődik a játék. Nézzük mi van a képernyőn. A képernyőn fent két ikon van :

Mentat: Itt kérhető le a játék folyamán előforduló épületek, járművek infoja.

Options: Itt állást menthetünk ki, állást tölthetünk be, zenét, hangot kapcsolhatunk ki-be, a játék sebességét állíthatjuk, másik családot választhatunk és kiléphetünk a játékból.

A jobb felső sarokban a credit mutatja, hogy mennyi pénzünk van. Jobb oldalt a Const. Yard képe van és mellette az állapot-csíkja. Ebben az ablakba mindig az az épület vagy jármű képe kerül, amelyikre ráklikkelünk. Az állapot-csík jelzi, hogy mennyire rongálódott meg a kiválasztott szerkezet. Ha ez nem 100% , akkor alatta megjelenik egy ikon - Repair felirattal. Ezzel az ikonnal tudjuk rendbehozni a rongálódásokat, de ez pénzbe kerül. Alatta láthatjuk az aktuális gyártható szerkezetet és azt, hogy ez mekkora területet foglal el. Ha rákattintunk az építőüzem ikonra, akkor belépünk az építési listába. Itt azokat az épületeket láthatjuk, amit le tudunk gyártani. A fel-le nyilakkal tudunk közöttük váltani. A kép felett az épület neve és ára látható, a képen pedig az hogy mekkora helyet foglal. A Build This ikonnal kezdhető el a gyártás. Mielött bármit is gyártanánk, a földet megfelelővé kell tenni az építkezéshez. Ezért először paneleket kell gyártani és letenni a földre. Erre építhető az épület. Paneleket csak egy előző mellé tehetünk le. Ha legyártottuk a panelt, akkor a képe alatt megjelenik a Place It felirat. Kattintsunk a képre és vigyük a négyzetet képernyő arra a pontjára, ahová le akarjuk tenni. Újra klikk és már le is tettük. A többi szerkezetet is ugyanígy tudjuk letenni. Jobb oldalt lent láthatjuk a megépített épületeinket a saját színűnkkel. Atraides kék, Ordos zöld, Harkonnen piros színű. A négyzet ide-oda mozgatásával gyorsan tudunk a képernyőn mozogni. Ha már lesz radarállomásunk akkor itt megjelenik egy radarkép, amin a felfedezett terület látható. Ezen a területen találhatók a saját és az ellenség épületei, egységei elhelyezkedése, a férgek pillanatnyi helyzete, a fűszer lelőhelyei és a sziklaszigetek a sivatagban. Nem beszéltem még a középen található kinagyított játéktérről. Itt először az építőüzemünket és pár egységünket láthatjuk. Ha az egységeket mozgatjuk, akkor már látható lesz a felfedezett terület is. Klikkeljünk rá egy egységre. Egy kereszt jelenik meg az egységünkön és jobb oldalon pedig egy pár ikon. Itt az egység neve, képe, állapot-csíkja található.



Az ikonok:

Attack - ha megnyomjuk ezt az ikont és kijelöljük, hogy kit támadjon, akkor elkezdődik a csata. Addig tart míg az ellenség, vagy a saját egységünk el nem pusztul - hogyha menet közben nem adunk az egységnek más parancsot.
Move - mozgatás az előbbiek szerint.
Retreat - visszavonulás a bázishoz.
Guard - őrködés, ha a közelbe ér egy ellenséges jármű, akkor automatikusan elkezdi lőni.

A sivatagos területen a vörös foltok jelzik

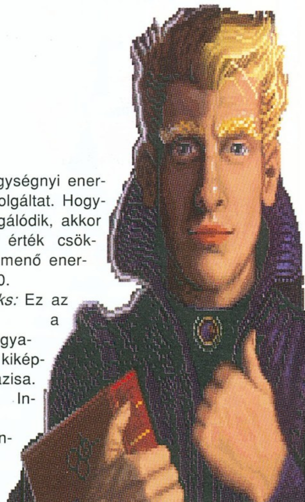








DUNE·II



a fűszer lelőhelyeit. A legfontosabb dolgunk, hogy a feldolgozó üzemet megépítsük (refinery) és a harvestert, ami a fűszert begyűjti, útnak indítsuk. Ha a harvester megtelt, akkor visszamegy a gyárba és kiüríti magából a fűszert, ami számunkra creditben mutatkozik meg. Tehát így szerezhetünk pénzt a játék folyamán. Az építkezéseknél bizonyos lépcsőket be kell tartani. Pl.: nem építhetünk addig semmit, míg a paneleket le nem tesszük és az első szélerőművet létre nem hozzuk, ami a további épületek energiaellátását biztosítja. Építkezni csak a sziklás területeken tudunk, a homokon



nem. A játék célja az, hogy minél több fűszert kitermelve pénzt gyűjtsünk össze. A pénzből egy erős, jól működő várost építsünk, majd harci járműveket gyártsunk és ezekkel pusztítsuk el az ellenség összes épületét. Ekkor megnyerjük az ütközetet. Ezek után egy statisztikát kapunk a saját és az ellenség fűszerkitermeléséről, az elpusztult egységekről és a lerombolt épületekről.

Most egy új képernyőre jutunk, ahol a Dune tartományai láthatóak. A tartományok különböző színűek attól függően, hogy kinek a tulajdonában vannak. Megjelenik három nyíl, ami három újabb területre mutat. Kijelölve az egyik területet megkezdődik az újabb hódítás. Ismét találkozunk a Mentat-tal, aki elmondja a következő feladatot. Így kell elfoglalni az összes területet, ami persze egyre nehezebbé válik. Viszont minél több csatát megnyerünk, annál jobb, fejlettebb technikákat kapunk.

Még pár szó a féregről. Ez a monumentális lény a homokos területen tud csak mozogni. Ha egy egységünk rámegy a homokra, azt rögtön észreveszi és ha utoléri akkor elnyeli. Ezért nagyon vigyázzunk a harvesterekre fűszergyűjtés közben. A férget elpusztítani nem tudjuk, de legyengíthetjük, ha tankokkal lövünk rá. Ennek az lesz az eredménye, hogy jó időre eltűnik. A sivatagban találhatok apró dudorok, amik a radarképernyőn piros pontként jelennek meg. Ez egy nagy kiterjedésű fűszerlelőhely. Gyártsuk le a legolcsóbb járművet és vezessük rá erre a dudorra. A jármű eltűnik egy lyukban, viszont a fűszer feltör a felszínre. A féreg a radaron is látható fehér pulzáló pontként, így jól nyomon követhető a mozgása.

És most lássuk, hogy milyen szerkezeteket építhetünk az egész játék folyamán, amiket a Mentat ikonnal meg is tekinthetünk:

Épületek:

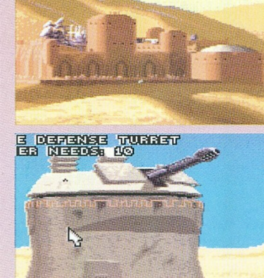
Concrete Slab: Panelek, amiket lerakva a földre, tudunk rájuk építkezni.
Construction Yard: Építőüzem. Ebben az üzemben tudunk mindent gyártani. Saját energiaforrása van.
Light Factory: Itt a könnyű harci járműveket készíthetjük el. (Quad , Trike.) Energiaszükséglet: 20.
Heavy Factory: Ebben a gyárban a nehéztüzérséget , a harvestereket és daruskocsit gyárthatunk. (Combat Tank, Siege Tank, Missile Tank, Sonic Tank, MCV, Harvester.) Energiaszükséglet: 35.
High-Tech Factory: Ez a repülőgép gyárunk. (Carryall, Ornithopter.) Energiaszükséglet: 35.
Wind Trap: A szélerőművünk, ami az épületeket látja el energiával. Egy erőmű 100. egységnyi energiát szolgáltat. Hogyha rongálódik, akkor ez az érték csökken. Kimenő energia: 100.
Barracks: Ez az épület a könnyűgyalogság kiképző bázisa. (Light Infantry, Light Infantry Squad.) Energiaszükséglet: 20.
Wor: Itt a nehézgyalogság képezhető ki. (Heavy Troopers.) Energiaszükséglet: 20.
Outpost: Radarállomás. Fontos szerepe van a játék folyamán. Energiaszükséglet: 30.
Refinery: A fűszer feldolgozó üzeme, innét indulnak a Harvesterek és ide térnek vissza a begyűjtött fűszerrel. Energiaszükséglet: 30.
Repair Facility: Javítóbázis. Itt javíthatók meg a sok találatot kapott egységek. Ennek feltétele, hogy rendelkezzünk egy Carryall-lal ami a javítóba tudja szállítani a járműveket. A megjavított jármű kikerül a javító elé és ott várakozik. Energiaszükséglet: 20.
Spice Storage Silo: Fűszer tároló siló. Ha sok tartalék pénzt akarunk összegyűjteni akkor feltétlenül szükségünk lesz párra. Ha növekszik a creditünk és nincs silónk, akkor a







Harvesterek által visszaszállított spice elvész. Energiaszükséglet: 5.
Starport: Az űrállomás. Feladata a gyors teherszállítás. Az űrállomásban kijelölhetjük az egységeket, számukat és ezeket pillanatok alatt átszállítják a saját bolygónkról a Frigate-ok az állomásra, természetesen sok pénzért. Az árfolyam mindig változik. Energiaszükséglet: 80.
Palace: Ez a család otthona. Ha az Atraides családdal harcolunk, akkor innét indíthatóak a Fremen harcosok, a Harkonnenekknél pedig a rakéták. Energiaszükséglet: 80.
IX: Ez a tudományos részleg, ahol új technikákat találnak fel. (Sonic Tank, Ornithopter , Death Hand , Devastator, Deviator.) Energiaszükséglet: 40.
Wall: Fal, amit az épületek köré építve nagyon jó védelmet nyújt, amíg ki nem lövik.
Turret: Gépágyú. Ez is védelmi célt szolgál. Ha a hatósugarába ér az ellenség, akkor elkezdi lőni. Energiaszükséglet: 10.
Rocket Turret: Rakétavető. Ez már sokkal hatásosabb fegyver mint a gépágyú. Messzebre lő és nagyobb a tűzereje. Pár ilyet elhelyezve a város és a támadási irány közé, akár az egész város védelmét megoldottuk. Egy hátránya, hogy a gyalogos egységeket nem érzékeli, így nem is lő rájuk. Energiaszükséglet: 25.



Egységek:

Light Infantry: Könnyűgyalogság. Gyenge páncélzattal és kis tűzerővel rendelkezik.
Heavy Troopers: Nehézgyalogság. Erős páncélzattal és közepes tűzerővel rendelkezik.
Trike: Kis homokfutó. Nagyon gyors, viszont gyenge páncélzatú és csak közepes tűzerűvel rendelkezik.
Quad: Viszonylag gyors páncélos jármű, erős páncéllal közepes tűzerővel.
Combat Tank: A legjobb tank a Harvesterek védelmére, de támadásra is használható. Nagy tűzerővel rendelkezik.
Siege Tank: Ez a legjobb tank. Erős páncéllal és nagyon erős tűzerővel van megáldva.
Missile Tank: Rakétavető tank. Messziről is támadható vele az ellenség, viszont hátránya, hogy ha a közelébe kerül egy ellenség akkor az ki tudja lőni, mivel a rakétavetés közeli célpontra eredménytelen. Ilyet lehetőleg csak tank kísérettel mozgassunk.
Carryall: Szállító repülő. A Harvesterek és a megrongálódott járművek szállítására szolgál. Nincs tűzereje.
Ornithopter: Vadászrepülő. Közepes tűzerővel rendelkezik. Jól alkalmazható védelemre és támadásra egyaránt.
MCV: Daruskocsi. A daruskocsival egy új építőüzemet tehetünk le az általunk kijelölt helyen.
Harvester: A Harvesterrel gyűjthető be a fűszer és szállítható vissza a feldolgozóba. Kulcsfontosságú a játék folyamán. Nincs tűzereje.
Frigate: A levegőben történő szállítást oldja meg. Utánpótlás szállítható vele az anyabolygóról. A Spaceport megépítésével automatikusan kapunk ilyeneket is. Nincs tűzereje.

Vannak olyan egységek amit speciálisan csak egy-egy család fejlesztett ki.

Atraides család:

Sonic Tank: Hangfegyver. Azért hatásos, mert a kilőtt hang útjába kerülő összes ellenséget károsítja. Erős páncélzattal és nagy tűzerővel rendelkezik.
Fremen: Ha megépítjük a palotát, akkor innét Fremen harcosokat indíthatunk a csatába. Ezek a gerilla harcosok csak az ellenséges járműveket támadják, de az épületeket nem. A palotából bizonyos időközönként indíthatóak. Használjuk őket, de irányítani nem tudjuk.

Ordos család:

Ordos Raider: Homokfutó. Gyors, jó manőverező páncélos, gyenge tűzerővel.
Deviator: Csúcs fegyver. Festékrakéta vető. Az ellenséget nem károsítja, hanem a találatnál a rakéta felrobban és zöld festéket szór magából, amivel átfesti az ellenség egységét zöldre. Innét kezdve az ellenség nem tudja irányítani az átfestett járművet. Ez még semmi, mivel az átfestett egységet a sajátjai elkezdik lőni, mert azt hiszik, hogy ellenséges. Szerencsére a festék hatása nem tart sokáig.
Saboteur: Ez egy gyalogos terrorista. Ha eljut az ellenséges épülethez, azt megrongálja.

Harkonnen család:

Death Hand: Rakéta. A legnagyobb pusztítófegyver. Nem tudjuk lelőni, csak azt vesszük észre amikor becsapódik. Ha az épületek között ér földet, akkor 2-3 épületnek annyi.
Devastator: Ez a csoda is a Harkonnenek számlájára írható. Egy tank - szuper páncélzattal, szuper pusztítóerővel.

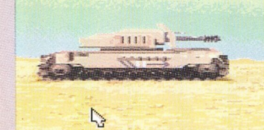
Császári elit gárda:

Sardaukar: Ez a császár elit gyalogos gárdája, erős páncélzattal és nagy tűzerővel. Ezen kívül rendelkezik az összes járművel, amit mind a három család birtokol. A játékba csak az utolsó csatába kapcsolódik be - lila színnel.

A Civilization óta ez az első igazán jó stratégiai játék. A leírásból kitűnik, hogy csa k egy dologban hasonlít az első részre: mindkettő stratégia.

Dikó István















"Sose hallok olyan gyönyörű nótaszót, amilyet sihedernyi koromban..." Ez a kis dallamocska motoszkált a fejemben, a program betöltése közben. Ó a régi szép világban, mikor még november 7-én szabadnapot kaptunk az iskolában. Amikor még a sarló és kalapács nem szerszám volt, hanem jelkép. No, nem nosztalgiázom tovább a hősi időkről. Jött a Peresztrojka és Gorbacsov, így nyugodt szívvel lehet már a rettegett KGB®-ről is játékot írni. Erre vállalkozott a Virgin Games és a Cryo.

Egy pici történelmi áttekintés arról, hogy hova is keveredtünk.

1917-1922. A Nagy Októberi Szocialista Forradalom - ami természetesen novemberben volt - győzelme után Lenin megbízta közvetlen munkatársát Dzserzsinszkíj-t, a hírszerző hálózat létrehozására. A CHEKA - leginkább az ellenforradalmárok kiszűrésére alakult. 1921-ig 30.000 ügynököt szerveztek be.
1922-1934. Megalakult a GPU/OGPU
1934-1943. A belbiztonsági szervek átszervezése után létre hozták az NKVD-t, a rettegett Beria vezetésével. Gulág táborok és 23 millió embert írnak számlájukra 1940-ig.
1943-1946. A háború második felében átnevezik NKGB-re.
1953. Beria halála után megalakul a KGB, amely mintegy 200.000 főnyi katonai egység, néhány millió ügynök felett rendelkezik teljhatalommal. Vezető nagy hatalmú hivatalnokok, akik akár az ország vezetőivé is válhattak, pl. Andropov.

Hát ennyi a nem túl vicces előtörténet, az emberi gyarlóságról, erőszakról és kapzsiságról. Mindezek ellenére a játék jó, kellőképpen tollhegyre tűzi a volt Szovjet állam dogmatizmusát, propagandáját és eltorzult értékeit.

A játékban egy ügynököt alakítunk (ezentúl barátnőnk is nyugodtan nevezhet kicsikémnek), több kevesebb sikerrel. A látványos megoldású, de szokványos adventure felépítésű KGB nem hozott új ötleteket az ilyen típusú játékok piacára. Viszont az állóképek és karakterek remekül kidolgozottak. Az arcok közül különösen Ványa bácsi és Gaspagyin Galushkin a legszimpatikusabb.

Különösebb segítséget nem nyújthatok a játékhoz, mert akkor a teljes végigjátszást kellene megadnom. Borzasztóan nehéz a feladatunk, felszedni minden tárgyat és megfelelő helyen használni azokat. A játék tele van gyönyörű Lenin képekkel, ez különösen tetszik nekem.

A játék pointer vezérléssel működik, ami igen praktikusnak tűnik. Ha jobb gombbal kattintunk - megjelenik az összes választható lehetőség. Kiválasztva a megfelelőt, bal gombra eltűnik. Lássuk a lehetőségeket:

Hide - rejtőzködni, csak olyan helyeken működik, ahol van rá mód
Talk - beszélgetni (legjobb lehetőség információ-gyűjtésre)
Go - odamenni valahová
Use - használni valamit
Fight - harcolni, nem feltétlenül a legbölcsebb döntés
Knock - kopogtatni, nem ártalamas, főleg ajtókon
Look - megvizsgálni valamit
Listen - hallgatózni, hát nem valami szép dolog
Move - csak holtak, vagy ájultak esetén ajánlott

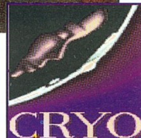
Még egy helyen találkozunk ilyen vezérléssel. Ez az "Inventory". A nálunk található tárgyakra vonatkozó lehetőségek:

Use - használni

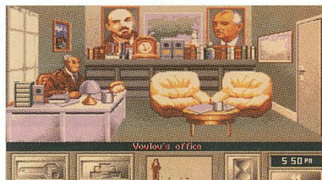
Destroy - elpusztítani

Look - megvizsgálni

Take - kézbevenni (rendkívül hasznos, ha valamilyen tárgyat valakinek mutogatni



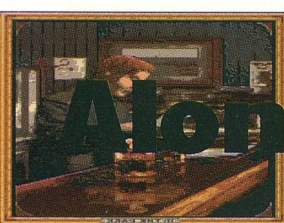




szeretnénk, vagy valamely dolgot szeretnénk rászerelni valamire) pl. igazolvány, lehallgató készülék stb.

Hát talán ennyit a KGB-ről. Jó kémkedést!

Shy



Alone in the Dark

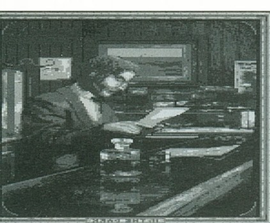


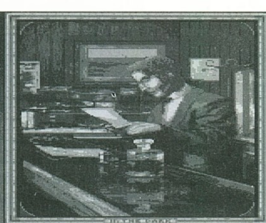
Az Infogrames nem sokáig ült a babérjain. A Roger Rabbit sikere után kiadta az Alone in the Dark-ot, ami H. P. Lovecraft novelláin alapul. A Cluthu Hívása rövidesen magyarul is megjelenik, sok ötletet ebből a könyvből merítettek. A játékot ténylegesen csak egy jelzővel illethetjük: simply the best! Nem csodálkoznánk, ha a '92 év számítógépes játéka címet elnyerné, de a szavazás eredményeire még várnunk kell...



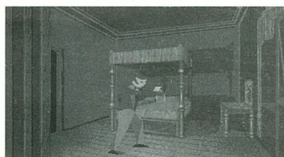
Felveszem az asztalról az olajlámpát, s körülnézek a szobában. A polcon találok egy könyvet, a ládában egy puskát, hmm... Ekkor egy furcsa kutyaszerű lény betöri az ablakot és nekem esik. Elkezdem rugdalni, ebbe elpusztul és nyomtalanul köddé válik. Ez érdekes; nem állat, hanem szellem, de igen valóságosan harapott belém. Tovább keresgélek a szobában. A szekrényben egy [illegible] takarót találok. Ekkor a szoba közepéből egy csapóajtón keresztül feljön egy zombi. Lelövöm a és ládát (amelyikből a puskát vettem ki) a csapóajtóra tolom. Kimegyek a szobából, egy kis raktárt találok. Magamhoz veszem a íjat. Találok egy olajoskannát, feltöltöm vele a lámpát és eldobom. Kimegyek az ajtón és egy folyosóra érkezem. Látom, hogy a folyosó padlója egy darabon igen gyenge, nem kockáztatom meg, hogy rálépjek. Bemegyek a bal oldali ajtón. Egy szobába érkezem. Itt egy láda, de zárva. Beljebb lépve az ajtó becsukódik. Az asztalon egy kulcs hever, ezzel kinyitom a ládát, egy régi lovassági szablyát találok. Kimenet - az ajtó mögött egy zombi. Lerugdosom, egy kicsit tovább tart mint a puskával, de csak három töltényem maradt, az meg jól jöhet még. Átmegyek a szemközti szobába, körülnézek, mire megfordulok egy zombi jön be az ajtón. Végzek vele is. A szobában nincs semmi, kimegyek a másik ajtón. Itt egy új szoba. Látok egy vázát, felveszem de elejtem. Ó, én kétbalkezes. Vagy mégsem? A vázában egy kulcs. Ekkor megint egy kutya-szellem töri be az ablakot és nekem esik. Kinyiffantom. Odamegyek a szekrényhez, zárva. Kinyitom az előbb talált kulccsal. Kinyílik a fiók, s benne két tükör. Kimegyek a másik ajtón és megint a folyosón vagyok, de a gyenge padló másik oldalán. Belépek a szemközti szobába. Egy fürdőszoba. A szekrényben egy elsősegélydobozt találtam, benne egy flaska. Megiszom a flaska tartalmát (lehet, hogy gumibogyószörp?), sokkal jobban érzem magam. Lerakom a dobozt meg a flaskát. Kimegyek a folyosó hátsó ajtaján, egy lépcsőházba jutok, ahol két furcsa szerzet állja utamat. Megpróbálom megsebezni őket, de mihelyt közelebb megyek hozzájuk elkezdenek ugrálni és a hosszú farkuk egészen messzire elér. Körülnézek, s látom, hogy a két sarokban egy-egy tükörtartó szobor van. A szobrok kezébe teszem a tükröket, s lám a szörnyek összeesnek és eltünnek. Lemegyek a lépcsőn, szemközt egy becsukodó ajtó, mellette egy páncélos katona. Jobbra egy ajtó, bemegyek, benn egy székben szellem ücsörög. Csöndesen odemegyek a szekrényhez, találok egy karton lőszert a puskához. Az asztalon egy gramofon, a tűzhelyen egy doboz gyufa, mellette egy piszkavas. Felveszem őket. Csendesen távozom és átmegyek a lépcső túloldalán levő ajtóhoz. Kinyitom, egy folyosón találom magam. Bemegyek az előszobába, látok egy jegyzetfüzetet. Ahogy magamhoz veszem, egy kutyaszerű szellem bejön az ablakon, előkapom a puskát, és két lövéssel leterítem. Kimegyek a folyosóra, benyitok a következő ajtón, ahol egy szellem ül a kádban. Továbbmegyek, a következő ajtón belépve sötétség fogad. Meggyújtom a lámpát és lerakom a földre. Felveszem az asztalról a könyvet, egy nehéz szobrot, és a szekrényből a revolvergolyókat. Kimenet a szobából felveszem a lámpát, és visszamegyek a lépcsőhöz. Egy szinttel lejjebb, bemegyek a jobb oldali ajtón. A konyhában találom magam. Az egyik szekrényben két kés van, a másikban egy gyufa. A tűzhelyről a lábost nem tudom felvenni, mert már nagyon nehéz. Belépve a bejárat melletti ajtón a kamrába érek. Felveszem a kulcsot, meg egy kekszes ládát. A keksz megevése után eldobom a ládát. Bemegyek a hátsó kis ajtón, egy zombi közeleg a hátam mögött - lelövöm. A kis helyiségben találok még egy olajoskannát, meg egy cipősdobozt, de már nem tudom felvenni. Kimegyek a lépcsőhöz és lerakom a szobrot. Vissza a cipősdobozért, felveszem, s találok benne egy revolvert. Kinyitom a folyosóra nyíló ajtót. Bemegyek a szemközti ajtón. A látvány lenyűgöz... öt zombi ül a székeken. Az egyiket lerugdosom. Jön a másik, előveszem a puskát és lelövöm. jön a harmadik, negyedik, ötödik, elfogy a lőszerem, így az ötödiknek megadom a kegyelem rúgásokat. Ki-



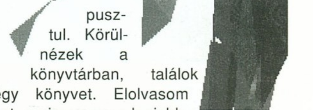


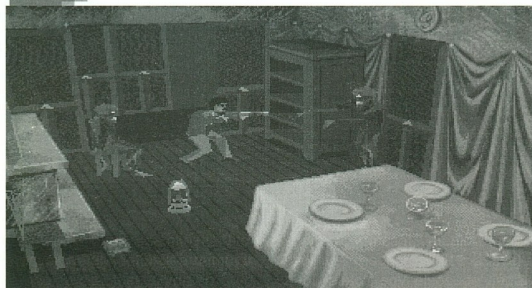


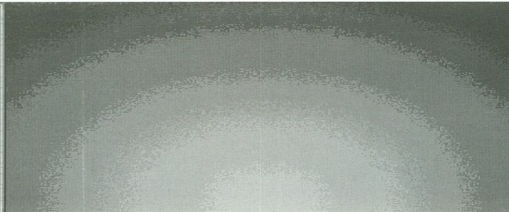
nyitom a kandallóval szemközti ajtót. Ahogy megyek befelé, feltűnik a hamutartóból kiáradó furcsa füst. Gyorsan távozom. Ismét egy folyosón vagyok, kimegyek a lépcsőhöz és bemegyek a jobbra eső ajtón. Egy teraszra érek, belépek a másik szobába, ahol három zombipár áll táncra készen. A sarokban egy lemez, felrakom a gramofonra, nem tetszik nekik

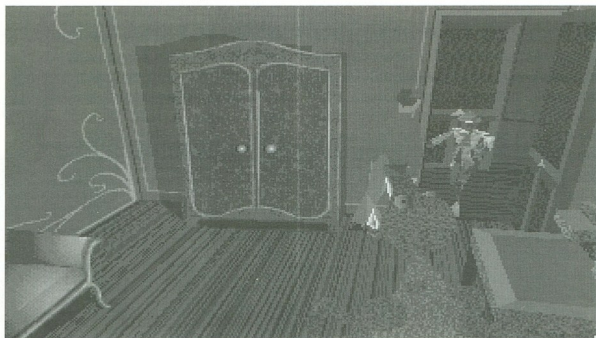


a zene. Visszamegyek az előbbi szobába és körülnézek. Találok három nyílvesszőt, de amikor elveszem a nyílvesszőket pókok hullanak rám, így gyorsan távozom a lépcső felé. Tőlem jobbra egy ajtó, zárva. Próbáljuk ki a kulcsot - gondolom -, amit a kamrában találtam. Jé, kinyílt. Lejutok a pincébe, ahol patkányok rohangálnak. Körbejárok, találok lőszert a revolverhez, egy könyvet, meg egy éket. Ahogy az éket elveszem, elgurulnak a hordók és egy lyuk tárul fel előttem. De már futás, mert jönnek a patkányok. Fel a pincéből az emeletre. Bemegyek a balra eső szűk folyosóra, abba a szobába, ahol a szellem ül a kádban. Kezembe veszem a kést, és elkezdem vagdosni a szellemet. Semmi hatás, csak annyi, hogy amikor megvágom, egy rövid ideig agonizál és csak utána támad. Ezt kihasználva felveszem a kancsót, megint megvágom a szörnyet, és keresgélek a szekrényben, ahol találok egy elsősegélyládát. Megint odamegyek, belevágok és gyorsan kifutok a folyosóra. Kinyitom a ládát kiveszem belőle a flaskát, megiszom a nedűt, eldobom a ládát meg a flaskát. A folyosó végén egy ajtó. Bemegyek, benn a falon egy indián kép, rosszat sejtve letakarom a képet az öreg indián szőnyeggel. Továbbhaladva, a hosszúkás terem falán levő képből egy nyílvessző repül felém. Hátrálok, félre ugrok, eltalált. Tehát a kép mögött egy szellem van. Ha ő nyílvesszővel, akkor én is. Előveszem íjamat és már lövök is. Mellé. Mégegyszer. Talált! A szellem köddé válik. A terem végébe érve, megértem a dolgot. Egy indián van a képen, lerakom az íjat és a megmaradt nyílvesszőt. Benyitok a folyosó végében levő szobába, ahol az asztalon egy könyv van. Kinyitnám, de nem lehet. Ez nem könyv, hanem valaminek a kulcsa lehet. Körülnézek a szobában - egy falióra, de nincs benne semmi. Odébbtolom az órát, mögötte egy lyuk a falon. Kutatásom gyümölcse egy kulcs meg egy feljegyzés. Kimegyek a folyosóra, belépve a középső ajtón, sötétbe érkezem. Lerakom a lámpát a padlóra, s ahogy körülnézek, egy furcsa szerzet közelít felém. Elkezdek futni előle, s közben észreveszem a polcok közötti polcnak álcázott ajtót. Eszembe jut az álkönyv, amit az előbb találtam. A titkos ajtótól jobbra látok egy könyv helyet, ide megpróbálom berakni a könyvet. Sikerül, így az ajtó kinyílik. Befutok, mert ide nem követ a szörny. A polcon találok három fegyvert, két könyvet és két feljegyzést. Túloldalt egy talizmánt. Az egyik könyv igen furcsa sárga, eltér a többitől, ezt nem nyitottam ki. Az egyik feljegyzésből kiderült, hogy a láng alakú kard, a könyvtári szörny ellen hatásos fegyver. Kezembe veszem a lángalakú kardot és szembeszállok a szörnnyel. A szörny elpusztul. Körülnézek a könyvtárban, találok négy könyvet. Elolvasom őket, a piros nem a legjobb olvasmány, vesztettem az erőmből, de kiderül, hogy a lépcsőnél álló páncélos katonát a nehéz szoborral lehet megölni. Lemegyek a szoborért és hozzávágom a katonához. A katonából csak a kardja marad meg. Irány a konyha, bemegyek a kis kamrába, megtöltöm a kancsót vízzel. Hátramegyek a füstölgő hamutartós szobába, amikor belépek, a hamutaróra öntöm a vizet. Az asztalról felveszem az öngyújtót és megnézem az ajtó melletti éjjeliszekrényt. Egy lemezt meg egy könyvet találok. Odamegyek a hátsó ajtóhoz. Zárva! Megpróbálom a kulcsot, amit az óra mögött találtam. Kinyílik. A sarokban, a szekrényben találok egy lemezt és egy könyvet. Feltűnik a falon egy pajzs, amelyen egy régi lovassági szablya függ. Mellérakom a másikat, erre a szoba közepén lévő asztal elcsúszik oldalra és elém tárul egy lejárat. Kimegyek a folyosóra, majd be a szemközti ajtón. Egy féllábú kalóz jön felém, karddal hadonászva. Magamhoz veszem a katona kardját és lekaszabolom. Sikerül, egy kulcs és egy könyv az eredmény. A hátsó ajtó zárva. Megpróbálom a frissen szerzett kulccsal. Simán kinyílik az ajtó. Bemegyek a táncos zombipárokhoz. Odamegyek a gramofonhoz, lejátszom azt a lemezt, amit a lejáratos szobában találtam. A párok elkezdenek táncolni. Eldobom másik lemezt, ami nálam van. A táncoló párok között odamegyek a tükörhöz, elveszem a kulcsot és távozom a szobából. Visszamegyek abba a szobába, ahol a lejáratot



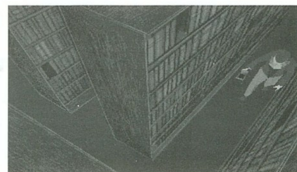




találtam. Lemegyek, és egy nagy szakadéknál találom magam, amelyen egy híd vezet keresztül. Átfutok rajta. Ahogy átérek látom, hogy a híd leomlott. Egy furcsa barlangrendszerbe jutottam. Megyek előre, egy túlméretezett giliszta kerül mögém. Elfutok előle, de ahogy befordulok, egy kutya szellem áll előttem. Előkapva a revolvert, lelövöm. Tovább előre, megint egy óriásgiliszta. Vissza oda, ahol befordultam - a giliszta miatt -, egy új járat keletkezett. Egy újabb terembe érkezem, itt már víz is van. Körbemegyek a terem szélén, átugrom a gyanús helyeket és felmászom a másik oldalon. Itt egy pókszerű szörny vár rám. Lekardozom. Továbbmenve egy újabb terem. Itt ugrálni kell az egyik kőről, a másikra, közben lekardozni a röpködő micsodát. A túloldalt, újra barlangszerű járatban haladok tovább. Egy útelágazás, elfordulok jobbra. Egy kerek lyuk, amelyből egy pók mászik felfelé. Gyorsan átfutok a lyuk másik oldalára, hogy felkészüljek a harcra. De erre semmi szükség, a buta pók beleesett a saját lyukába. Továbbmegyek a járatban és egy nagy teremben lelem magamat, ahol hidakon keresztül kell átjutni a túloldalra. Nagy nehézségek áran sikerül. A láda zárva, használom a táncoló zombik közül kimentett kulcsot. Kinyílt. Benne van egy gyémánt, meg egy könyv. A láda mögött egy kőtömb, nekifeszülök és eltolom. Bemegyek az ajtón, jobbra újabb ajtó, bemegyek. Egy L alakú terem szintkülönbséggel, lemegyek balra egy kőajtóhoz, nem nyílik. Továbbhaladok előre. Egy sötét terem, használom a lámpát. Jobbra tarts, ez egy alapdolog, ha az ember nem ismeri a helyrajzot. Mégegy kőajtó, továbbhaladok. Hosszú bolyongás után mégegy, amin egy lyuk van. Beleillesztem a gyémántot, amitől az ajtó kinyílik. Az ajtó túloldalán egy nagy terem vízzel. A víz közepén egy fa, előtte egy kőlap. Lemászok a vízbe és elkezdek a fa felé futni, közben a fán ülő emberalakú szörny tűzlabdákat lövöldöz felém. Egy zöld monster is rontja esélyeimet. Odamegyek a kőlaphoz, találok egy kampót és leteszem ide a talizmánt. A könyvben utaltak erre.

Látom, hogy a tuskón ülő megnyugszik, de a zöld szörny még mindig támad - tehát az úr megnyugodott -, de a csatlósai még mindig támadnak. Gondolom el kell pusztítani az urat, egy villanás alatt megfogtam a lámpát és hozzávágtam az úrhoz. Ahogy égni, lángolni kezdett, még a föld is remegett. Omladozik a barlang. Jobb lesz innen eltűnni. Futok a másik kijárathoz, közben kerülgetem a lehulló köveket. Felmászok egy kőajtóhoz, ami zárva. Használom az előbb talált kampót és kifeszítem az ajtót. Visszamegyek a labirintusba a másik kőajtóhoz. Elcsendesedik minden, megszűnik a földrengés. Kivilágosodott a labirintus. Lehet hogy megöltem a gonoszt? Kifeszítem az ajtót. Visszakerültem abba a terembe, ahova először bejutottam a barlangból. Vissza a fal mellett, átugrom a gyanús deszkákat és kimászok a túloldalt. Elfutok egyenesen előre, visszaérek oda ahol a giliszta átörte a falat. Futok visszafelé, arra amerről a giliszta jött, mert a másik irányban leszakadt a híd. Egyenesen kijutok a pincébe, ahonnan elgurultak a hordók. Nem látok patkányokat. Lehet, hogy tényleg elpusztítottam a Gonosz urat? Irány a földszinti kijárat. Kinyitom a bejárati ajtót. Végre kijutottam! Tiszta az ég, gyönyörű a kert. Kimegyek a kapun, jön a sofőröm. Beszállok. Nem akar egyből indulni, erre megfordul és ... Neeeee...



Ákos







Shadoworlds

Először volt a Shadowlands. Amigán, Atarin nagy siker, elkészül PC-re is. Nemsokára ugyanazzal a szerkesztővel készült játékot kiadja a Krisalis. A címe: Shadoworlds. A Shadow- játékokban nagyon sok azonos vonás található, így ötletes az irányítási rendszerük (parancskiadás), de nagy negatívumként róható fel az irányítás sebessége és hatékonysága, a harc. Lássuk hát a Shadoworlds-öt.

A kézikönyv mellé egy 40 oldalas novella is társul, amit nem szükséges lefordítani, mivel semmilyen tippet, utalást nem tartalmaz a későbbiekre vonatkozóan, nem kapcsolódik szorosan a játékhoz. Az előtörténet röviden: meteorvihar dúl a Bardot 4 bolygó fölött. A becsapódások kivizsgálásakor kiderül, hogy egy kapszula is lezuhant- egy idegen tárgy. Benne UFO élőlényeket találnak... Az általad kiválasztott négy főből álló csapat célja felderíteni a Weapons Research Facility űrállomást, ami a Bardot 4 bolygó körül kering, mivel minden kapcsolat megszakadt velük. Ezekután több bolygót is fel kell keresnünk a rendszerben.

Először a csapatunkat kell kiválasztanunk. Az emberek előnyeit és hátrányait megvizsgálva, válasszunk ki 4 főt a fel/le nyilak és a confirm (elfogadni) ikonnal. Ezekután egy FORMÁZATLAN lemezre mentsük ki az állást, ha még viszont akarjuk látni emberkéinket.

Térjünk ki az irányításra: az alsó mezőben egy embert láthatunk. A fejére clickelve (bal gomb) kijelölhetjük, hogy mely monitort, kijelzőt akarjuk elolvasni. Ha a bal gombot 2 mp-ig nyomva tartjuk a fejen, kigyulladnak a sisakba épített lámpák. Így a képernyőre bárhová mutatva megvilágítjuk a helyet, attól függően, hogy milyen messze állunk tőle. Ez az emberünk elemkészletét fogyasztja. A bal kezet kijelölve kell rámutatnunk a felvenni kívánt tárgyra, vagy egy gombra, amit meg akarunk nyomni. Jobb kéz kiválasztása esetén karakterünk használni próbálja a tárgyat ott, ahova mutatunk. Bal lábra mutatva a kijelölt ember a megadott helyre próbál eljutni, jobb láb kiválasztása esetén az egész csapat követni fogja emberünket a beállított csapatformáció szerint, pontosabban csak azok, akik elég közel vannak, hogy láthassák a vezetőt. Az emberalak mellett 2-2 fejet láthatunk. Ha az egér bal gombjával egy ilyen fejre clickelünk, annak az emberünknek adhatunk parancsokat. A fej alatti bár mutatja a karakterünk energiáját. A kezeinkben levő tárgyak kis képeit is láthatjuk- felette levő nyilak segítségével átnézhetjük a náluk lévő tárgyakat. A kezünkben lévő tárgyat átadhatjuk egy közelben lévő társunknak, csak a tárgyra, majd a megfelelő karakter kezére kell clickelni. Ha ilyenkor a földre clickelünk a karakter eldobja a tárgyat. A második képernyőn is egyszerűen cserélgethetünk tárgyakat.

A mouse jobb gombját két dologra használhatjuk:

- Képernyőn: a képernyőt középre hozni (a figuránk középre kerül).
- Fejre clickelve átváltunk a 2. képernyőre, ahol a tárgyaikat tárolhatjuk, és a karakterünk adatait kérhetjük le. Itt a fejek mellett a kijelzők sorrendben: egészség, erő, ennivaló, összes elem töltése. Mellette a tárgyakat láthatjuk, és egy szemet (alvás), illetve egy kezet (intravénás táplálék).

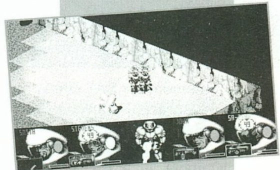
Fegyverek: 3 kategória létezik - ütő (pl. fénykard), egykezes (pl. pisztoly) és kétkezes (pl. lángszóró). Használatuk egyszerű, a karakter jobb kezének kijelölése után a célpontot kell megadnunk. A kétkezes fegyverek két részből állnak - tusból és csőtorkolatból. A csőtorkolat kicserélése különböző hatást eredményezhet.

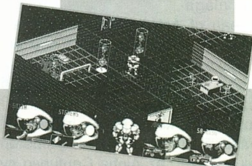
Hogy könnyű legyen a játék, a perspektivikus látószögből azok a falak válnak átlátszóvá, amelyek igazán fontosak számunkra.

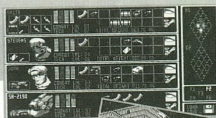
A játék egyetlen (kis) hibájának a harci rendszert tartom. Ami még zavart, az a játék nehézsége: 1-4 szintig szinte oda sem kell figyelni a játékra, de az 5-6 szinten a bázison, bizony volt hogy egy teljes napomba telt míg rájöttem, hogyan lehet egy szobából kiirtani az ellenfeleket. A játékot abba is hagytam, mivel már lehetetlennek látszott egy harci rész megoldása. Figyeljünk oda, hogy a csapatunk mindig együtt maradjon, sosem kell szétválnunk. Ügyeljünk rá, hogy az embereinknél csak egy elem legyen, a többit táskában tároljuk (nem fogy). A fegyvereinket, kajánkat mindig töltsük fel max.-ra, ki tudja, meddig nem találunk feltöltőállomást? Halott emberünket a DNS sejtinformációiból feléleszthetjük. Ennyit a tippekről, jó kalandozást kívánunk.

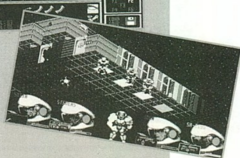
A kézikönyvben még egy érdekes dolgot találunk, egy felhívást. A Krisalis cég kijelenti, hogy nem készít több játékot, ha a kalózkodás miatt nem adnak el kereskedelmi mennyiséget a játékaiból. Ha az emberek szeretik a jó minőségű játékokat, amibe sok pénz, munka és energia van fektetve, akkor legyenek felelősek, és vásárolják meg azokat. Remélem itthon is majd egyre több ember engedheti meg magának, hogy eredeti szoftvereket vásároljon.

Masell









B.A.T. II

'91. nagy eseménye a BAT című program megjelenése. Újszerű grafika és irányítási rendszer, B.O.B. a programozható bio-computer, valamint nagyszerű történet. A játék folytatódik. Itt a BAT2, ami ötször nagyobb, jobb mint az előző rész. Két évnyi munka eredményeként, itt a folytatás, PC-n és Amigán!

B.A.T. világa

A Bureau of Astral Troubleshooters egy teljesen titkos földi szervezet, aminek TE is ügynöke vagy. Az akció a XXII. században indul. A föld egy bolygóközi kormányt nevezett ki (C.O.G.) Confederation Of Galaxies, amit kilenc ember irányít. Az űrkolonizáció ma is tart, a szélső peremvidékek egészen az Alpha Centuryig nyúlik. A különböző világokat a Union of Worlds for the Regrouping a U.W.R. irányítja. Mivel az U.W.R. szavazatait gyakran megvétózták egyes kormányok, így a C.O.G. alá tartozó B.A.T. szervezet fontos és titkos küldetéseket teljesít nekik.

A fő helyszín ROMA II, egy metropolis a Shedishan bolygón. A város érdekes keveredése a földi Róma és a Shedishani építészeti stílusnak. A kalandjaid nagy része itt játszódik, de más bolygókra is el kell utaznod, hogy végső küldetésedet teljesíthesd. A bolygón egy kontinens van, Europa, ami hét városból áll; a nagyobbak - Ulzis északon, Robur és Tanis délre található, Vozor nyugatra helyezkedik el. A ROMA II hat szektorból áll, amit a "via-express" köt össze. A city szektorba repülő taxival (szimulátor) lehet eljutni. Három fajjal találkozhatsz ROMA-ban: Shedish-iekkel, Ilyens-ekkel és emberekkel (rómaiak)

A bolygónak saját mértékegységei vannak, így ne csodálkozzunk olyan szavakon mint palmipes vagy quincux. Az első küldetésünk egy echiatone21 nevű érccel kapcsolatos. További információ érdekében Sylvia Halforddal kell találkoznunk a Mantoue Manor-ban.

Ügynökünk és irányítása

A játékhoz intelligens pointer interface-t fejlesztettek ki, ami egy olyan animáló pointerből áll, ami mindig azt a funkciót mutatja, amit a képernyő azon területén el tudunk végezni. A játék PC-s verziója VGA és SVGA állóképeket jelent, igazán egyedi és szép grafikával. A főképernyőn jobb gombbal választhatunk a game és a creation (ügynökválasztás) között. Tíz előre definiált ügynök áll rendelkezésünkre, de mi is alkothatunk egyet. Az ügynök tulajdonságai:

PHYSICAL (strenght) - erőnléti állapotunk

INTELLLECTUAL (intelligency) - intelligencia és karizma; a nyelvek értéséhez feltétlenül szükséges

SENSORY (perception) - reflex, meglephetőség esélye

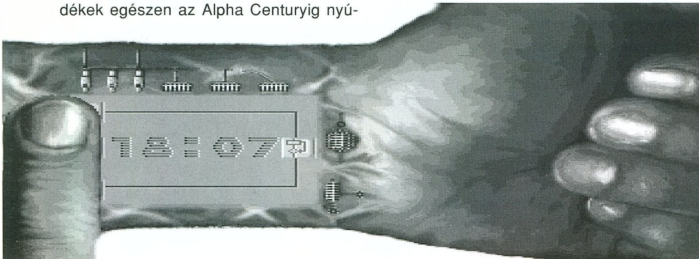
PSYCHOLOGICAL (vitality)- emberismeret és helyzetfelismerés. Ez is beleszámít a karizmába

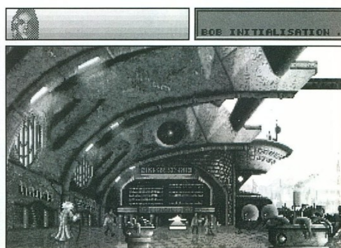
SELF CONTROL (reflexes)- önuralom, saját képességeink és tűrőhatárunk pontos tudata

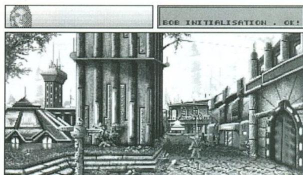
WEAPONS- fegyveres és fegyvertelen kiképzés

SURVIVAL- túlélési mutató. Magas érték esetén nő az esélyünk a túlélésre, kevesebb ételt kell fogyasztanunk, és az erőnlétünk is jobb az átlagnál.

Az alapértékeket beállítva, még 8 hét áll rendelkezésünkre a küldetésünkig, így







még addig eddzhetünk. Három fő érték jellemző még a karakterünkre.
EXPERIENCE- egy olyan százalékot mutat, ami az ügynökünk tudásának a felhasználhatóságát jelzi. Ha sok értelmetlen akciót csinálunk, ez az érték csökkenni fog.
LIFE PERCENTAGE- Életerő, 0- 100 között lehet.
PROGRESSION- A küldetésünket milyen százalékban hajtottuk végre. Három nagy küldetést kell megoldanunk.

Fegyverek és páncélok

Fegyverek és páncélok támadó és védőértéke 0-9-ig terjedhet. Egy 9 CP-s fegyver átüt egy 7CE-s páncélt (átlag 2 pontot sebezve), míg egy 6CP-s fegyver nem üt át egy 9CE-s páncélt, de 1 pontot csökkent a CE értékén. A páncélok CE értékei viszont összeadódhatnak. A páncélt nem elég a zsebünkben tartani, fel kell venni a testünkre. Ezt akár az inventoryból is megtehetjük (menjünk a test ikonra, majd clickeljünk a felfelé nyílra). Tízféle fegyver van, mind más töltényfajtával, távolsággal és hatékonysággal. A négy páncélfajta a következő lehet -
Force field - Energiafal
Deflector armour- Visszaveri a sugarakat
Prism armour- Szétszórja a sugarakat
Ionic scutum- Elnyeli a lézersugarakat

A játék

A képernyő 3 fő részre osztható. Bal felső - EVI ablak -, azaz a csapatunk többi tagját mutatja. Mellette a B.O.B. ablak, a bioszámítógépünk állapotát jelzi. Alul a helyszínt láthatjuk, ami lehet, hogy nagyobb egy képernyőnél. Az inventoryban négy fő ikon látható, ezek - enni, letenni, kutatni, információ. Tárgyakat a két kézben, a testen vagy más tárgyakban tarthatunk, a jobb ill. a bal nyillal így kiválasztva a kezet, a le nyil ikonjával aktivizálhatjuk. Csoporttal találkozva, a piros hátterű karakterrel beszélhetünk. Egyéb opciók - Talk (beszélgetés), Give (odaadni) - ilyenkor az inventory ikonok jelennek meg, az átadandó tárgyat a letenni ikonra vigyük. Recruit (toborozás), Buy (vásárlás), Sell (eladás) - olyan mint a give funkció. Steal (lopni). Egy futó ember jelenik meg, a tárgyikonok közül azt kell a futó emberikonra vinni. Javaslom, csoportoknál ne próbálkozzunk, mert itt is igaz az a mondás, hogy több szem többet néz. Sajnos a játék elején a gonosz programozók rákényszerítenek minket a lopásra. Ráadásul az enyveskezűeket nem is büntetik. Beszélgetéskor a fontos információk pirossal vannak kiemelve, amire rá kell clickelnünk a további információ érdekében. A játék öt szimulátort tartalmaz, valamint három játéktermi automatát.

A csapat

A csapatod max. 5 főből állhat. Ha a karakterek arca szürke, távol van tőled, így csak videophone-on beszélgethetsz vele, feltéve ha mindkét félnél van ilyen. Find an object - keressen meg egy tárgyat, Learn about subject - tudjon meg a kívánt témáról minél többet, Make rendez-vous - találka megbeszélése, Talk - beszélgetés, Take, Give an object - felvenni, átadni tárgyat, Expulse a member - kidobni valakit a csapatból.

A harc

Stratégiai és akció részekre osztható, nekem a stratégiai rész szimpatikusabb. Itt a csapatunk harcos embereit választhatjuk ki, itt állíthatjuk be az emberek pozicióit. Fontos, hogy vegyük figyelembe a fegyverek hatótávolságát is. A játék második részében a cél, a Gladiátorok közül a "legjobb" címet elnyerni. Két tipp- Támadj, mikor az ellenfél támad és ha védekezel, rögtön átmehetsz ellentámadásba.

B.O.B.

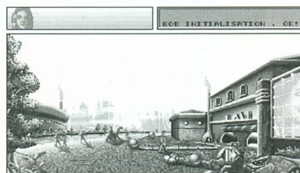
A Biodirectional Organic Biocomputer az ügynökök bal karjába van beépítve. Itt négy ikon található. A bal oldalon három ikon egymás alatt- az alaptulajdonságok (erő, intelligencia stb). A biofunkciók az egészségi állapotot mutatják, ahol a biofunkcióinkat módosíthatjuk, pl. a szívritmusunkat, így ezt lassítva a sebesüléskor nem vérzünk el olyan gyorsan. Az implantációk ikon lehetőségei- ATS34 (ébrenmaradás), FIBRINE (gyógyítás), HYPERCEP (fényszűrő a szemben, éjszakai látás), MORPHO L7 (az idegekre hat, így az ügynök arca megváltozik), PSY (veszélymegérzés). Ezen implantok nagy energiákat fogyasztanak, és ügynökünk hamar legyengülhet. Sokszor aktivált implant legalább egy óráig "életben" marad.

A negyedik funkció a programozás. Ez elég egyszerű, ikonokkal programozhatunk. Programjainkat RUN-nal kezdjük és lefelé "terjeszkedjünk". Az első vagy elágazást L alakban kell összekötnünk. Minden elágazást END-del fejezzünk be. Saját magunkra vonatkozó parancsot "DO ANALYZE ME"-vel kezdjük; minden csapattagra vonatkozó parancsot "DO ANALYSE HUMAN"-nal kezdjük. A képen egy nyelvfordító programot láthatunk, ami elengedhetetlen a Shedishaniakkal való tárgyalgatáshoz.

Statisztikák

250 design, 3 videojáték, autóverseny, 3 fajta harc, több mint 1000 tárgy, 200 hangeffekt, több mint 400 animáció, 24 havi fejlesztés, több mint 200 intelligens lény, 200 oldalas történet, 300 oldal matematikai számítás a 3D-hez... A COOL pecsétet a sok munka igazolja, de a várt nagy kaland elmaradt.

Masell



STAR CONTROL II

ACCOLADE

Roger, Roger... Vételen... Merre található az Alfa holdbázis? Itt Roger Wilco. Én csak a Sierra főbázis pontos kordinátáit tudom megadni... Roger, Roger, akit nem Wilconak hívnak, jelentkezz... Itt Dr. Who és az Enterprise űrhajó. Egyesítettük erőnket, hogy megtalálhassuk a gonosz Darth Vader-t, de az Alapítványiak beleköptek a levesünkbe...

Ebből a rövid közjátékból is látható, hogy az űr, a jövő az, ami a legtöbb ember fantáziáját megmozgatja. Nehéz hát újat, jót létrehozni. Az ACCOLADE 92 végén mégis kiadta a Star Controll II-őt. Lássuk hát mi is ez az új "csodabogár":

A kézikönyv elég szimpatikus, 84 oldalas, sokat sejtető. A játék VGA grafika, 9.2 Mbyte hely és nem árt egy kis "soundblaster" sem, hogy az egy órányi digitalizált zenét végighallgassuk.

Ezekután a feladatunk csekélység: felfedezni és felszabadítani 3000 bolygót 500 naprendszerben, kapcsolatba léphetünk 18 idegen lénnyel- barátságos és ellenséges is akad közöttük. 25 űrhajó irányítását kell elsajátítanunk (mesterfokon) és kitapasztalnunk.

A kézikönyv több oldalon ecseteli az előtörténetet, valamint azt, hogy léptek kapcsolatba az idegen lények a földiekkel. Több idegen lény barátságos volt, de a legmagasabb technikai fokon álló Ur-Quanok hadba léptek az emberekkel. Mi egy titkos küldetést teljesítettünk, (Star Control 1) és visszatértünk a földre. Sajnos mire visszajutottunk hadizsákmányunkkal (egy idegen űrhajóval), a földi védelmet és rebellis egységeket már szétverte az Ur-Quan hadiflotta...

Az irányításról: A hajódra két fő erő hat: a tehetetlenségi erő és a gravitáció. Csak űrharc esetén számít az utóbbi, amit a bátrabbak ki is használhatnak olyan sebesség elérésére, amire normális esetben nem gyorsulna fel az űrhajó: haladjunk el közel egy bolygóhoz, hogy a sebességünkhöz a gravitációs mező hatása is hozzáadódjon!

A bolygóközi utazás egy naprendszeren belül lehetséges. A térképen kis ikonok jelzik az idegen űrhajókat, amelyek járőröznek vagy éppen rád vadásznak. Bolygóra megérkezéskor az űrhajónk orbitális pályára áll, ilyenkor küldjünk le egy leszállóegységet (DISPATCH). Ha már pályára álltunk, radarunkkal átvizsgálhatjuk (SCAN) a bolgó felszínét (MINERAL) élőlények (BIOLOGICAL), energia (ENERGY) után kutatva. Több adatot is kapunk a bolygóról vagy holdjáról, ezek szinesítik a játékot, egyéb fontos információt nem hordoznak (orbitális pálya, bolygó felszíni hőfoka, gravitációja, atmoszférája, időjárási viszonyok stb). A bolygókon több veszély lesekedik ránk, ezek a következők lehetnek: földrengés (koncentrikus körök), villámlás (egyik legveszélyesebb fajta), láva (kerüljük mindenáron a felszíni tüzeket), benszülött életformák (lehetnek érdekesek is. Begyűjtve őket, több információhoz jutunk, ami később rendkívül fontos lehet. Minnél veszélyesebb egy életforma, annál többet ér az információ. Begyűjtésük a következő képpen történik: belelőve megdermed a lény, ekkor ker gyorsan begyűjtenünk, amíg tart a bénító lövedék hatása). Az ásványok közül a lila és a narancssárga éri a legtöbbet.

Ennyit a bolygókról. Kezdésként utazzunk a földre, és teljesítsük azt a két küldetést, amit az űrbázis parancsnokától kapunk. (Menjünk és gyűjtsünk rádióaktív anyagot- Merkuron találunk elegendőt- és derítsük fel a holdon lévő bázist, miért küldözget ertelmetlen üzeneteket.) Ezek után a bázis fontos központtá válik, ha szövetséget kötünk a bázis parancsnokkal, így kijavítják az űrhajonkat és üzemanyagot, embereket kaphatunk leszállított ásványokért cserébe. Különböző feladatokkal is ellátnak minket, a játék annyira felgyorsúl, hogy ember legyen a talpán, aki követni tudja a sok történést, a sok kalandot.

Menük a bázison:
Starbase Commander - beszélni a parancsnokkal, kipakolni az árut.
Outfit starship - üzemanyagfeltöltés, modulfelszerelés (extra fegyver, leszállóegység, üzemanyagtartály stb. A készlet növekedhet beszerzett információk után).
Shipyard- emberek felszedése (ez megfelel az űrhajó energiájának), és űrhajókat gyártathatunk le itt a meglévő tervek alapján (elöször csak egy van).

Depart Starbase - Begyújtani a hajtóműveket és kiröppenni a jéghideg űrbe...
Menük az űrben:
Starmap - Csillagtérkép. Felfedezett civilizációk élettereit egy bolygókat átfogó kőr jelzi a térképen. A behajózható távolságot pedig egy szürke telített kőr mutatja. Minden célpont kijelölésénél megkapjuk a cél és az aktuális helyünk közötti távot. Később szükségünk lesz extra üzemanyagtartályra is...
Manifest- felhasználni:
- discard cargo- (kidobni szállítmányt)
- device- (műszert felhasználni)
- roster- (embereket átcsoportosítani kisérő hajókból a főhajóba vagy fordítva)

Game- Save/load/Quit/Settings.
Ha a Settingsben a combat pontban a cyborg onra van téve, azt állítsuk offra, mert így mi harcolhatunk, ellenkező esetben a számítógép csatázik helyettünk, ami sokszor csal a maga javára. (Magyarul, gyengén harcol a mi egységünkkel a saját maga által irányított űrhajok ellen). Itt a Reading menüponttal a szöveg kiiratási sebességet is állíthatjuk.
Navigate- Űrhajó irányítás.
Beszélgetéshez, a kevés szókinccsel rendelkezőeknek egy szótár aktív használatát javaslom, mivel elég sok, fontos, nem köznapi szavakkal megírt beszélgetést kell nyomon követnünk. A játék ezen része az, ami messzemenőkig szuperre sikeredett: humoros, következetes párbeszédeket folytathatunk idegen lenyekkel, hogy a róluk megszerzett információkat kihasználva a gyengeségeikről való tudásunkat kamatoztathassuk.

A Super-Melee bonusz játékban csapatokkal harcolhatunk. Ez a külön elindítható kis program nagyon hasznos az űrbéli manőverezéseink és harci tudásunk növelésére. Javaslom, minden kezdő gyakorolja a harcot, ezek után indúljon neki a játéknak. Mind a 25 legyártható űrhajónkat kipróbálhatjuk és a fegyverek használatát is könnyedén elsajátíthatjuk.

Masell

BEST IBM

POPULOUS II

A Bullfrog fejlesztői szerencsére nem elégedtek meg a Populous II sikerével, újabb ötleteken kezdték el törni a fejüket. A töprengésnek meglett az eredménye - a Populous II - Challenge Game személyében.







A játékot felesleges részleteiben ismertetni, mivel az irányítása megegyezik a II. résszel. Akad azonban néhány különbség, tehát ezeket vegyük sorra:

- Ami rögtön szembetűnik, az a játéktér teljes átvariálása. A japán korhoz és szokásokhoz igazodó épületek, szimbólumok és egyéb dolgok szemetgyönyörködtető változást hoztak a játékba. Természetesen a figuráink is japán kinézetűek, sőt a program elején kiválasztható istenek képei is ilyen beállítottságúak.

Egy teljesen új pályaelem is megtalálható a játéktéren, mégpedig egy nagy óra, mely a Challange game-ben kap szerepet. Itt jegyzem meg, hogy a Populous II lemezeire is szükségünk lesz ha játszani szeretnénk a játékkal.

- Egy új menüpont jelent meg a főmenüben, méghozzá a Challange game. Ezt gyakorlatilag egy tanító funkciónak is felfoghatjuk, mert az a feladata, hogy szép lassan bevezessen minket a játék menetébe. Egyre nehezednek a megoldandó feladatok és ha eljutunk a végére, akkor már nem okozhat gondot a gép, vagy a partnerünk legyőzése. Nagyszerű dolog az, hogy Challenge üzemmódban is kapunk kódokat a pályákra, így a tanulást nem kell mindig újrakezdenünk (a kódok mindig a megoldásra utalnak egy kicsit). A többi már megszokott menüpont maradt a játékban, így azokat nem részletezem.

A legjobb talán ebben a részben, hogy olyan dolgokra jövünk rá, ami a normál játékban talán eszünkbe sem jutna. (Pl. arra, hogy hogyan lehet védekezni a tengerár ellen, vagy a bazalt védőgát mire alkalmas.)

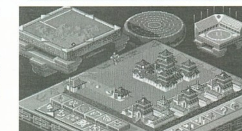
Mindenesetre minden kezdő és haladó játékosnak ajánlom ezt a menüpontot.

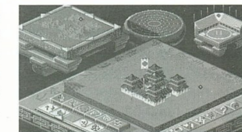
- Egy varázslat megváltozott a játékban. A tüzes varázslatok közül az utolsó helyet egy Fire Burst nevű kis apróság foglalja el, mely hatása a körülötte lévő ellenséges egységekre és házakra nem igazán pozitív.

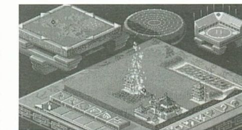
Ennyi volt nagyjából az újdonság a játékban, azonban a megunhatatlan Populous sorozatnak akár nem is kellene fejlesztés, mert egyébként is örökérvényű a játék. Reméljük az "igazi" folytatásra nem kell sokat várnunk és hamarosan napvilágot lát valami teljesen új a cég nagyszerű programozóitól.

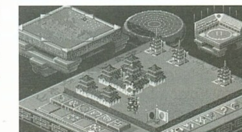
Bear™



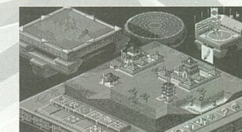












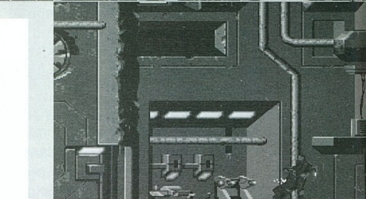
FLASHBACK

A Delphine cég ismét egy remekművel ajándékozta meg azokat, akik kedvelik az akció-kaland játékokat. A nagy sikerű Another World után örömmel vettem kezembe a Flashback-et és tudtam, hogy nem érhet csalódás. Hát így is lett. A iszonyú mennyiségű animáció láttán még azok is meglepődtek, akik nem kedvelik a computer-grafikát. A mozgás aprólékos, szép, gyors és kifejez minden mozdulatot. Azt hiszem, nem hiába került a játék a nagy nevű U. S. Gold kezei alá.

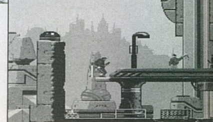
A játék háttértörténete nem egészen világos számomra, mert nem nagyon beszélem a francia nyelvet. De annyira azért rájöttem, hogy a főszereplő neve Conrad és egy sikeres szökés után a dzsungel közepén ébredve nem emlékszik pár dologra a múltjából. Innen kapcsolódunk be a játékba, a mi feladatunk lesz Conrad irányítása, emlékei visszaszerzése. Teljes, mindenre kitérő leírást igen nehéz lenne az újság keretein belül elkészíteni, de azért pályáról-pályára adnék pár tippet. Az első pályán markoljuk fel a Holocubet, és használjuk az Enter gombbal. Saját hologramunk elmeséli nekünk, hogy el kell mennünk New Washington-ba és találkozni kéne régi jó barátunkkal, Ian-nal. Baktassunk el jobbra-le, gyilkolászszuk le a mutánsokat és vegyük fel az üres biztosítékot. Töltsük fel ott, ahol egy RECHARGE feliratot látunk. Itt egyébként még nem árt ha energiánkat is feltöltjük és ha látunk még valahol ilyen berendezést, azonnal nyomoljunk a közelébe és szedjünk magunkba energiát. Menjünk vissza ahhoz a helyhez, ahol egy szakadék van egy híderesztő berendezéssel a szélén. Helyezzük be a feltöltött Cell-t és utunk máris szabad lesz. Valahol arra felé találhatunk egy olyan részt, ahol van a földön egy szenzor, egy kavics, és két lift. Vegyük magunkhoz a kavicsot, dobjuk rá a szenzorra és kapjuk fel a liften lévő teleporter-t. Ereszkedjünk le a másik lifttel, és mentsünk játékállást. Itt egyébként megjegyezném, hogy a játékállások mentése mindig úgy folyik, hogy oda kell menni a SAVE feliratú konzolokhoz és nyomjunk rá a tűzgombra. Ilyenkor hosszas időzések közepette lementődik az állás a memóriába. Azt hiszem ott tartottunk, hogy találtunk egy teleporter nevű valamit és le van mentve a játékállás. Akkor most fussunk vissza jobbra és másszunk fel a töltőállomás mellett. Továbbmászva találunk egy emberkét, aki eléggé haldokló állapotban van és könyörög, hogy ugyan adjuk már neki oda a teleportocskáját és ad valamit cserébe. Adjuk neki oda és vegyük fel a kártyát a földről. Most forduljunk vissza és meg se álljunk addig a helyig, ahol régebben felmentünk egy lifttel, és a most helyén csak egy lyuk tátong. Ereszkedjünk le (először tűzgomb, azután húzzuk le a Joyt) és gyilkoljuk le a mutánsokat. Ettől a helytől jobbra találhatunk egy kulcsot és még egy jó adag pénzt, amire később még szükségünk lesz. Huzódzkodjunk vissza és nyissuk ki a bezárt ajtókat (az elsőt a kulccsal, a második pedig az ID-CARD-dal). Itt még vár ránk pár mutáns, de remélhetőleg ez már nem fog különösebb problémát okozni nekünk. Jobbra tovább megtalálhatjuk az első pálya végét. Már csak 500 Creditet kell adni az ott csücsülő öregúrnak és ő megajándékoz minket egy Anti-gravitációs övvel, amivel már könnyebben eljuthatunk New Washington-ba. Ugorjunk tovább. New Washington-ba érkezve rögtön el is lehet akadni, mert nem nagyon lehet egy helyre felugrani. Na igen, itt én is azt hittem beleőszülök amire rájöttem, hogy hogyan kell úgy ugrani, hogy el is kapjuk az átlós irányban lévő platformot. A megoldás egy speciális joystick gyilkoló módszer; futás közben tűzgombbal együtt rántsuk az elenkező irányba felfelé a joyt. Lesz még pár hely, ahol ezt kell csinálni szerencsétlen joystick-kel, de ha jól begyakoroljuk, akkor sikerülni fog. Ha feljutottunk, akkor vegyük elő pisztolyunkat és óvatosan araszoljunk be az ajtón. Itt lesz az első komolyabb fegyveres összecsapásunk, nem árt ha figyelünk. Ha kinyírtuk a katonákat, beszélgessünk el Iannal, régi barátunkkal. Ő visszaállítja az emlékeinket, elmeséli, hogy hogyan juthatunk el a Földre, és hogy kitől kaphatunk hamis papírokat a Death Tower-ben lévő Tv show-hoz. Na igen, ez így jól is hangzik, de az az ember, aki Amerikában adna papírokat, kér cserébe egy kis



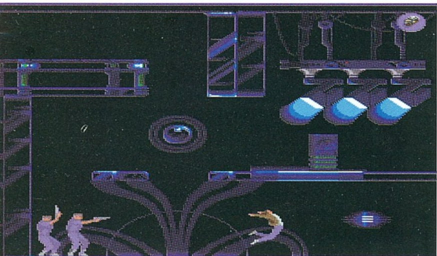


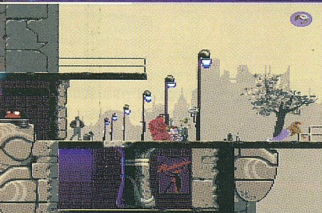


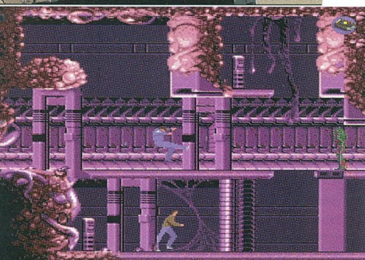


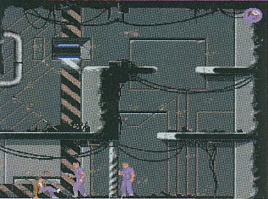


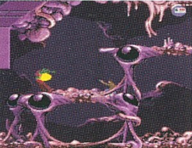












pénzt, úgy 1500 Creditet. Pénzt viszont csak munkával lehet szerezni de előtte ki kell váltani a munkavállalói engedélyünket. Szálljunk vissza a földalattiba és menjünk el Afrikába. Váltsuk ki a papírokat (Work permit), adjuk oda cserébe a polgármesternek az ID kártyánkat. Most már csak munkát kell találnunk, a térkép jelzi is hogy hol keressünk. Tehát irány Európa. Első küldetésünk a legegyszerűbb és a fizetés is a legsoványabb. 100 Creditért el kell vinnünk egy csomagot Afrikától Ázsiáig, mindössze csak egy katonából álló gyenge ellenállásba ütközünk Ázsiában. A második feladatért 300 Credit jár, de ez már nagyobb falat lesz. El kell mennünk a Restricted Area 2-höz és el kell kísérni egy V. I. P. katonát. Akkor vegyük is az irányt a térképen jelzett területhez és fedezzük az emberünket. Le nem írom, hogy hogyan kell menni, csak egyfajta képpen lehet, pár mutáns és követő gömbbe fogunk csak ütközni. A küldetés végén visszateleportálnak minket Európába, nem árt ha utána játékot mentünk és feltöltjük pajzsunkat. A következő feladat már elég nehéz, de bőkezű a fizetés: 500 Credit. Ezért a pénzért meg kell találnunk valakit, akiről kapunk egy fényképet ami talán segíteni fog. Hát segíteni azt nem, de azért jó ha van. Menjünk el Amerikába és látogassuk meg a piáldát. Találunk itt egy magányos alakot, aki iszogat a pultnál. Beszélgessünk vele és utána menjünk vissza a lifttel egy szintet. Az itt álló rendőr még egyelőre nem bánt, szólítsuk le. Kocogjunk vissza a bárpulthoz, de már nincs ott senki. Egy képernyővel odébb megtaláljuk iszákos haverunkat, de mielőtt odamennénk, biztosítsuk ki fegyverünket. Ha lelőttük a mutánst, újra beszélgessünk el barátunkkal. Menjünk le, lőjük agyon a barátságtalan rendőrt, vegyük fel a kulcsot, és másszunk le vele a kinyitott ajtón. Itt lesz egy kis gondunk két fickóval, akik tökéletesen tudják magukat ide-oda teleportálni az orrunk előtt, de azért egy idő után belejövünk a lövöldözésbe. A következő feldatunkért 600 Credit jár, nemsokára meglesz a pénzünk a papírokra. A dolgunk annyi, hogy egy reaktort kell megjavítani valahol. Töltsük energiánkat maximumra, mentsünk állást, és álljunk be a teleport alá. Ahova kerülünk ott sok gyakorlásra és legfőképpen gyorsaságra lesz szükségünk. Ha elértük a reaktort tegyük be használatba a kártyát amit kaptunk teleportálás után, és valahol a reaktor előtt próbáljuk használni. Nem biztos, hogy elsőre sikerűlni is fog, de hát ezért találták fel a türelmet. Ha ezzel is megvolnánk, már csak egy küldetés van hátra; tisztítsuk meg a mutánsoktól a Restricted area 1-et. Ez talán könnyebb feladat lesz mint az előző, de azért itt is meg lehet izzadni. Ha készen vagyunk a munkával, készítsünk Európában fényképet és vegyük meg a papírokat az emberünktől. Állítsunk be a Death Tower-be és itt kezdődik a következő pálya. Viszonylag könnyű dolgunk lesz, csak halomra kell lövöldözni a rendőröket és fel kell jutnunk a legfelső szintre. Erről a pályáról nincs mit írni, magától adódik minden, ez inkább ügyességi rész a játékban. Azt hiszem a többi pályáról tényleg nincs mit írni, vagy ha van is, nem hiszem, hogy belefér ebbe a pár sorba. Ez a leírás inkább azért készült, hogy ízelítőt adjak a játékról, ha idáig eljutott valaki, akkor már úgyis tudni fogja, mit és hol kell csinálni. Sok szerencsét és jó szórakozást kívánok. (Egyébként én már beszereztem a játék eredeti verzióját, ajánlom tegye ezt mindenki, ha nem akar az ötödik pálya körül kínos kérdésekre válaszolni. Például, hogy van-e neked kézikönyved???)

Ja, és van itt még három kód, ami segíthet: PLAY TOIT, ZAPP ZYNX, SPIZ BIOS HALL







Reggel van. Új, csodálatos nap kezdődik az autók városában. Játékunk főhőse,



Putt-Putt hatalmas ásítással ébred, és első cselekedetként bekapcsolja a rádiót:

- Jó reggelt, Cartown! Ki az ágyból minden mocsári poloska és különleges autó, mert ma van a Cartown-i Kedvencek Parádéja. Hajtsatok a főtérre a háziállatokkal és jelenkezzetek Smokey tűzoltóautónál a felvonulásra. Ne légy motorteknő!

- Ez jól hangzik és szeretném, hogy nekem is legyen egy házi kedvencem. Mindenesetre elmegyek Smokey-hoz és beszélek vele...

A reggeli, a fogmosás, a béka többszöri megetetése és az érme begyűjtése után elindulhatunk a városba vezető úton. A házunk előtti szélrózsaviharban is érdekes megfigyeléseket tehetünk a korábbról megismert madárral és reggelijével kapcsolatban. Az úton szedhetünk almát, rossz célzás esetén dobozos almalé gyárrá alakulunk. Az útmenti tóban békésen együttélő cápa és halak, valamint a pillangók megtekintése után elérkezünk az első 'igazi' feladathoz.

Az utat egy megátalkodott, bizonyára a CoV oldalairól elszabadult tehén állja el. Mivel semmiféle békés(?) behatásra sem hajlandó elmenni az út közepéről, használjuk a dudát. Ez szerencsére segít és megnyílik az út a városba. Ott először Smokey-hoz jutunk, ki ellát utasításokkal:

- Ha szeretnél te is felvonulni, akkor előtte menj autómosásra, szükséged lesz még egy lufira és egy háziállatra. A mosáshoz szükséged lesz némi pénzre, melyet Mr. Baldini, a fűszeres csomagjainak kihordásért kaphatsz, vagy ha füvet nyírsz a kék/zöld/piros utcában.

És mivel nekünk nincs fűnyírónk, kölcsönadja a sajátját.

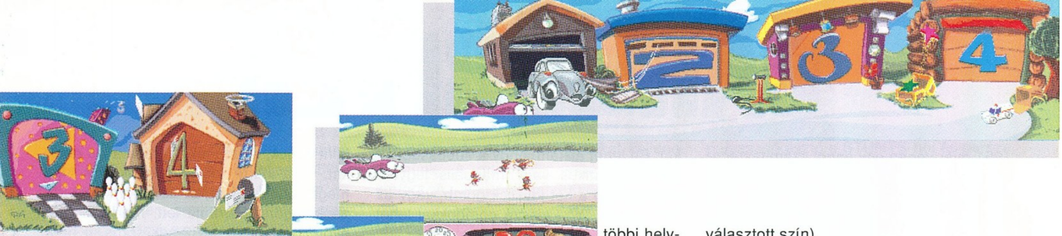
Látogassuk meg a fűszerest, mert ha a csomagkihordás nem is annyira gazdaságos, de az ingyen elvihető madáreledel jó szolgálatot fog tenni a későbbiekben. Keressük fel a játékboltot is, ahol megtudhatjuk, hogy a lufik elfogytak, mert Mrs. Airbag megvette az utolsó adagot. Megtaláljuk viszont az elvesztett mágnespatkónkat, mely a későbbiek során nem szerencsepatkóként fog szolgálni. A játékbolt remek szórakozási lehetőséget kínál, minden játékot kipróbálhatunk.

Ha észak felé elhagyjuk a várost, akkor egy forgalmas útkereszteződéshez jutunk, ahol csak a lámpa zöld jelzésénél induljunk tovább. Mivel a lámpa nem akar zöldre váltani, egy határozott kattintás az egérrel, jótékony hatású lesz.

A bal oldali úton a városi mozihoz jutunk, ahol Mrs. Airbag krokodilkönnyeket hullatva, meséli el, hogy a moziban elvesztette fiát, Baby Beep-et, akit nekünk kell megkeresnünk. Ennek érdekében ad egy fényképet is, hogy a sok kicsi kocsi közül kiválaszthassuk Baby Beep-et. Ha sikerrel jártunk, akkor ajándékba adja a nála levő lufit. A filmet sajnos nem nézhetjük meg, mert akkor lekésnénk a parádét, pedig a moziban A Szépség és a Roncsot adják...

Az útkereszteződésben azon az úton folytassuk kalandjainkat, melyet Mr. Baldini említett akkor, amikor átvettük tőle a kézbesítendő csomagot. Ha elfelejtettük volna, akkor a kesztyűtartóban látható kis kép alapján, megtudhatjuk, hogy melyik utca, melyik





házába kell - mennünk. Szerencsére a város lakói becsületesek, így csak az fogadja el a csomagot, akit valójában illet.

A fűnyírás anyagilag kedvezőbb, mert a (Smokey által említett) utca minden kertjében lehet füvet nyírni. Sőt! Egy kertben nem csak egyszer. Jó taktika két szomszédos házban felváltva füvet nyírni. A fűnyírást sem kell túlzásba vinni részben azért, mert nincs sok hely, ahol pénzt lehet költeni, ill. nem kell 100%-ig a füvet lenyírni. Az első kertben találunk egy csontot, melyet elteszünk a későbbi helyszínekre.

Az utcák bevezető szakaszán újabb nehézségekkel kell megküzdeni, de az nem lesz nehéz, mert rendelkezünk minden szükséges tárggyal. A piros utca elején szögek állják utunkat, a zöld utcában madárfalka, a kék utcában egy menetelő egércsapat, amely jelenleg csak üldögél. A mágnes, a madáreledel és az autórádió segítségével elhárulnak az akadályok.

Ha belehajtunk a szögekbe, akkor defektet kapunk, és javításra szorulunk, a duda hangjára segítség érkezik. A madarak elriasztására is alkalmas a dudaszó.

A harmadik (színes) utca meglátogatása nem feltétlenül szükséges, de érdekes élményekkel gyarapodhatunk... (hasonlóan a többi helyszinhez).

Ha fogyatkozóban van az üzemanyagunk, akkor keressük fel a városi benzinkútat, ahol ingyen(!) tankolhatunk és szélvédőt is moshatunk. Ez a mosás azonban nem helyettesítheti az autómosót.

Mivel most már elég sok pénzünk van (>2), választhatunk, hogy az autómosót, vagy a festőműhelyt keressük fel. Az előbbi 2, az utóbbi 3 érmébe kerül, akár mindkettőt is felkereshetjük, de ez nem feltétlenül szükséges.

Az autómosóban megtudjuk, hogy most járunk itt először (ejnyebejnye!), így most kell kitalálni az eszközök használatának helyes sorrendjét. Ha belejöttünk, akkor akár többször egymás után is lemoshatjuk magunkat.

A festőműhelyben annyival egyszerűbb a helyzet, hogy minden automatizálva van, csak a kívánt színt kell kiválasztani. Az eredményt tükörben is megtekinthetjük. Itt is többszöri átfestésre van lehetőség (pl. ha nem tetszik a választott szín).

Lassan már mindenhol megfordultunk, kivéve a kereszteződésből jobbra nyíló utat, így folytassuk arra kalandozásainkat. A hídon át, megcsodálva a környék élővilágát: a vadkacsát és a napernyős gyíkot, eljutunk a barlanghoz, mely sötét bejárata mindenkit félelemmel tölt el. Ennek ellenére menjünk be. A sötétben denevérek élnek és egy kiskutya, melyet a csonttal magunkhoz édesgethetünk. Pep-nek fogjuk nevezni.

A barlangból kijutva Smokey elé jutunk, aki értékeli teljesítményünket: az újrafestés is felér a mosással, van lufink és házikedvencünk, így nincs akadálya a felvonuláson való részvételnek. Ezzel meg is indulunk, egyből a menet elejére állva mi vezetjük a felvonulást. A felvonulók lassan eltűnnek a dombok között, a nap leszáll és ezzel véget ért Cartown legszebb napja.

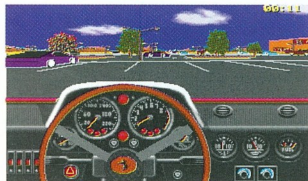
A THE END felirat még jó lövöldözési lehetőséget kínál a lufikra... Senki se keseredjen el, hamarosan újabb kalandokban lehet részünk, Fatty Bear Szülinapi meglepetésének lehetünk részesei...

(JOCO)



CAR AND DRIVER

1991 nyár végén egy angol számítástechnikai lapban szó esett egy új autószimulátor várható fejlesztéséről PC-re, amit a világ egyik legnevesebb (ebből következik, hogy az egyik legjobb színvonalú is) autós magazinja fog szponzorálni. Nos, 1993. januárjában megtörtént a nagy esemény. A CAR AND DRIVER által szponzorált és azonos címmel ellátott autószimulátor piacra került. Érdeklődve martam



el mindenki elől, mint egy vérengző fenevad, aki nem adja féltett csontját. Az installálás közben egy kicsit megcsappant lelkesedésem, nemcsak azért, mert hosszú időt vesz igénybe, de 17 Megabyte üres helyet is a winchesteren, melyből végülis 7.9 Megabyte lesz elfoglalva, ha mindent felinstalálunk. A játék egy nagyon szép digi SVGA képpel jelentkezik be, majd a főmenübe jutunk, ami a CAR & DRIVER magazin tartalomjegyzéke is. Ott ki tudjuk választani, hogy melyik autóval versenyezzünk, melyik pályán **(TRACKS)**, be tudjuk állítani a játék paramétereit **(SYSTEM SETUP)**, elkezdhetjük a játékot (nem egy jelentéktelen funkció), illetve kiléphetünk a Dos-ba. A System Setup-ban beállíthatjuk, hogy a játék grafikája mennyire legyen részletes **(DETAIL - 0, 20, 40, 60, 80, 100%)**. Különböző a képernyőn megjelenő segédeszközöket kapcsolhatunk be vagy ki:

Full Screen Display - Ha ezt bekapcsoljuk, akkor ha a játékot úgy játszuk, hogy nem látszik a műszerfal, akkor nem látható a Car & Driver keret, ha nem kapcsoljuk be, akkor igen.

G-Force Meters - Ez a képernyő bal felső részében látható. Két téglalapból áll. A fentiben az autónkra bal, illetve jobb oldalról ható erőknek az erejét mutatja, az alsó pedig az előre, illetve a hátra felé ható erőket.

Road Map - Térkép

Steady Cam - Kamera beállítás

A nehézséget könnyűtől a nehézig **(Easy - Hard)** mi állíthatjuk a "+" és "-" gombokkal. Be lehet állítani, hogy a sebességváltás automatikus vagy manuális legyen. Manuálisnál a két joystick gomb, vagy az "A" - fel és "Y" - vissza gombokkal lehet váltani.

Indestructible - Ha be van kapcsolva, akkor az autónkat nem tudjuk összetörni.

Car Colour - Az autónk színét állíthatjuk be.

Allow Off Road Racing - Ha be van kapcsolva, akkor bármerre mehetünk a vakvilágba. Ha nincs, néhány másodpercre rá, hogy lementünk az útról, a program visszatesz minket rá.

A "HIDE"-dal nem lesznek ellenfeleink, a "NORMAL"-t választva ellenfelek ellen versenyezhetünk, és a "CLEAR OPPONENTS"-el pedig az eddigi rekordokat és az adott pályán levő ellenfeleket törölhetjük.

Ejtsünk néhány szót a játékban szereplő érdekesebb autókról is.

Porsche 959
A Porsche 962-es versenyautóból fejlesz-



tették ki "utcai használatra". A fejlesztés "sikerült", mert egy olyan autót hoztak létre, mely gyorsulásban a Ferrari F40-est is bennehagyja abban a bizonyosban. Nézzük konkrétan. Ennek a betontorpedónak soros, 6 hengeres, 2849 cm^3-es farmotorja van, ami mind a négy kereket hajtja, és természetesen turbófeltöltővel is ellátták. Így 444 lóerőt ad le,, 6500-as percenkénti fordulaton. 0-ról 100-ra 3,6 másodperc alatt gyorsul fel, és csak 12,4 másodpercre van szüksége ahhoz, hogy a második százat is elfelejtse. A végsebessége 315 km/óra. Ahhoz persze gumik is kellenek. Elöl 235/45-ös, hátul 255/40-es gumik vannak. Ahhoz, hogy ezeket fékezéskor ne égesse darabokra, az egyébként is kitűnő Porsche fékrendszert ABS-sel látták el. Mindezért csupán 227.000 dollárt kell letennünk. Hát nem megéri?

Toyota MR2 Turbo
Mint tudjuk, a japánok szeretik a kis autókat, s a nagy teljesítményeket is. Így megalkottak egy olyan autót, amely a középkategória Ferrarija lett, ráadásul "nagyon" olcsón. Az MR2-nek soros, 4 hengeres, 1998 cm^3-es motorja van, amit középen helyeztek el, és a hátsó kereket hajtja meg. Mint a nevében is benne van, egy aranyos "kis" turbófeltöltőt is kapott, mellyel kereken 200 lóerőt ad le 6000-es



percenkénti fordulaton. Eme motor segítségével 100 km/óra sebességre 6,6 másodperc alatt gyorsul fel, és a végsebessége 228 km/óra. Ahhoz, hogy ilyen sebességről meg is tudjon állni, a gyárilag beépített ABS, illetve a 195/60-as első és 205/60-as hátsó gumik segítik hozzá. Mindez csupán 19.128 dollárért.

Ferrari F40
Az olasz táltos, mindenki álma. Amikor kihozták, a világ leggyorsabb utcai autója volt (azért csak volt, mert a Lamborghini Diablo átvette a vezetést). Ezt a címet fantasztikusan rugalmas és erős motorjának köszönhette. A masina szíve egy V8-as, 2936 cm^3-es, két turbófeltöltővel ellátott motor, melyet középen helyeznek el, és a hátsó kereket hajtja. Eme gyönyörűség 478 lóerőt ad le 7000-es percenkénti fordulaton, s csupán 4,4 másodpercre van szüksége, hogy elérje a 100 km/órás sebességet. A második százat 11,9 másodperc elteltével hagyja el, és a végsebessége 324 km/óra. Ami furcsa benne, az az, hogy sem szervo, sem ABS nem segíti a fékek tevékenységét, így annak egyedül kell lefékeznie a 245/40-es, illetve 335/35-ös kerekeket. Az ára 395.000 dollár.

Lotus Esprit Turbo
Az első Esprit 1974-ben hagyta el a Lotus szerelőüzemeit. Már akkor felhívta magára a figyelmet fantasztikus teljesítményével. A manapság futó Espritek és a régiek között csak a karosszéria a különböző, motorikusan alig változott. Ha hiszik, ha nem, ezek az Espritek csak soros, 4 hengeresek. Motorjuk egy Garett turbófeltöltőt kapott, mellyel fantasztikus teljesítményt hoztak ki belőle. A 2174 cm^3-es

motor középen helyezkedik el, a hátsó kerekeket hajtja. 264 lóerőt teljesít 6500-as percenkénti fordulaton (1000 cm^3-re 121 LE jut! Nem semmi.). E motor segítségével a kocsi az óránkénti 100 km-es sebességet 4,8 másodperc alatt éri el, ami mindenképpen fantasztikus, főleg egy négyhengeres autótól. A végsebessége 264 km/óra, amivel nyugodtan hívhatjuk az autópálya ördögének. Elöl 215/50-es, hátul 245/50-es gumikat kell a vákumos fékerő-rásegítős fékeknek megállítani. Mindez 79.500 dollárunkba kerül(ne).

Lamborghini Countach

Nem is hinné az ember, hogy itt milyen öreg autóval kerülünk szembe. Az első Countach 1971-ben került bemutatásra a genfi autószalonban. Sok filmben láthattuk száguldozni, hiába vannnak Testarossák, 911-esek, egy Countach mégiscsak Countach. A masina szívét egy V12-es 5167 cm^3-es motor alkotja, melyet középre építenek be, és a hátsó kerekeket hajtja. A maximális teljesítménye 420 LE, amit 7000-es percenkénti fordulaton ad le. 5,1 másodperc kell neki, hogy legyűrje az első százat, és csak 16,6 másodperc, hogy a második százat is elfelejtse. A végsebessége 286 km/óra, s ezt csak a megfelelő gumik segítségével tudja elérni. Elöl 225/50-es, hátul 345/35-ös kerekek biztosítják a tökéletes tapadást. Manapság az alapmodell 122.000 dollárba kerül.

Chevrolet Corvette ZR1

Ez az autó is régen kezdte a pályafutását (mármint a Corvette, mert a ZR1-et csak a 80-as évek végefelé hozták ki a gyártók), valamikor az 50-es években. A ZR1-es lelke egy V8-as, 5727cm^3-es motor ami elöl van elhelyezve, és a hátsó kerekeket hajtja. Maximálisan 385 LE-t ad le 6000-es percenkénti fordulaton. A 100 km/órás sebességet 4,5 másodperc alatt éri el, de a 200-at is hamar, 17,3 másodperc alatt felejthetjük el. Hogy ne égessük el a kerekeket már az első elindulásnál, azt egy kipörgésgátló vigyázza. Mellesleg ha az nem lenne, akkor hamarosan 275/40-es, és 315/35-ös gumikat kellene vennünk. A maximális sebessége 290 km/óra. Az ára pedig 50.000 dollár.

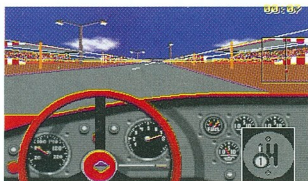


Mercedes C11 IMSA

A Le Mans-i rém, szakavatatlan kezébe nem való, mert esetleg néhány évtizeddel megrövidülhet az élete. Ezt a versenyautót egy középen elhelyezett, soros, 4 hengeres, turbóval ellátott 1499 cm^3-es motor hajtja, a hátsó kerekeken keresztül. A teljesítménye egyszerűen hi-he-tet-len! 1050 LE, amit 11000-es percenkénti fordulaton ad le. Álló helyzetből 3,0 másodperc alatt éri el a 100-as tempót, 5,6 másodperc alatt a 200-asat, és 8,4 másodperc alatt a 260-ast. A végsebessége közel 400 km/óra. Nos, ezért 300.000 dollárt kell fizetnünk, és a fogyasztását sem árt anyagilag bírni, ami magyar viszonyok között egy egész vagyon. 100 km-en 82 liter üzemanyagot nyel el.

A pályák közül a Monterey Raceway, az Arkansas Route 7 és a California Route 1 a legélvezhetőbb. A San Dimas Mall-i parkolónak semmi értelmét nem látom.

Végül néhany jótanács.



- A legjobban vezethető autók az MR2-es, a Lotus, a ZR1-es.
- A legnehezebben vezethető autók az 57-es Testarossa, a 66-os Shelby Cobra, az C11-es és a 959-es.
- Legjobban egérrel lehet iranyítani (bal gomb - fék, jobb gomb - gáz).
- Ha egy kanyarban a kocsink kicsúszik (és még nem pördült meg), váltsunk eggyel magassabb fokozatba, és amikor egyenesbe kerül, vissza lehet váltani a gyorsításhoz.
- Ha a kocsink megpördül, nyomjuk meg a "Q" gombot, és vissza kerülünk az útra.

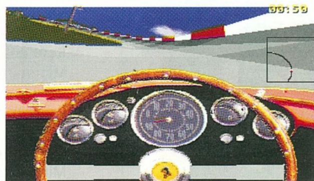
Hát nem olyan nagy durranás mint amit vártam. Az igaz, hogy a TD III-nál sokkal jobb és élvezhetőbb, de még nincs olyan jó mint egy TD 2 (Amigás), vagy a STUNTS. Az igazi valahogy úgy lenne, hogy legalább egy Amigás TD 2 grafika, TD III pályák (nem kötött az útvonal), és a pályaszerkesztő a STUNTS-ból és persze autóbővítési lehetőség, amit itt természetesen kihagytak. Szóval nem rossz, de lehetne jobb is. Mellesleg a gyári információk szerint a játék minimum egy 386/16-os PC-t kíván, némi EMS-t, VGA kártyát és a teljes instaláláshoz 17 MB üres helyet a winchesteren.



Mr.T.

A numerikus billentyűzeten:
7 - Éles bal kanyar
4 - Bal kanyar
1- Gyenge bal kanyar
8 - Gyorsítás
9 - Éles jobb kanyar
6 - Jobb kanyar
3 - Gyenge jobb kanyar
2 - Fékezés

A billentyűzeten:
ESC - Menü
F1 - Kisfelbontású grafika műszerfallal
F2 - Kisfelbontású grafika műszerfal nélkül
F3 - Nagyfelbontású grafika műszerfal nélkül (sajnos ez nincs műszerfallal)
F4 - Felülnézet
F5 - A kocsi a legközelebbi kameraállásból nézve
F6 - A kocsi a célvonal melletti kameraállásból nézve
F7 - Hátulnézet
F8 - A kocsi helikopterről nézve
F9 - Külső vezető szemszögéből
F10 - A pálya nagyon magasról nézve (<, > jelekkel lehet nagyítani)
F11 - A kocsit mindig abból a kameraállásból mutatja, amelyhez a legközelebb van
F12 - Abból a kameraállásból mutatja, ahol a kocsink abban a pillanatban volt, amikor megnyomtuk a gombot
P - Pause
ENTER - A verseny újrakezdése
CTRL-L - A verseny hosszának változtatása (körökben)
> - Nagyítás be
< - Nagyítás ki
SHIFT-M - Vissza a főmenübe
H - A játék során használható billentyűk listája
G - Nézőpont lefele
T - Nézőpont felfele
R - Visszajátszás (S - lassított be/ki, F - gyorsított be/ki)
SHIFT-C - Autó menü
SHIFT-T - Pálya menü
SHIFT-D - Részletesség
CTRL-Q - Kilépés a DOS-ba



ELECTRONIC ARTS

BARD'S TALE™

Yuppie !! Ezt az Isten küldte! - kiáltottam fel a csomag kibontásakor. Nem is, - zsörtölődött Masell - csak az Electronic Arts! (Ez persze csak vicc volt.) Mégis nagy örömmel fogadtuk, hogy ezentúl a közismert E.A. is hasábjaink gyakori látogatójává válik.
Az egyik legnagyobb szenzációjuk - a PC-n már kiadott - szerepjáték-készítő program, a Bard's Tale Construction Set Amiga verziója.

Szinte azonnal nekikezdtünk a boncolgatásnak. Azt kell állítsam, végre egy profi szerkesztő program került a kisgépesek birtokába. Az Electronic Arts nem titkolta soha, hogy valamikor a Bard's Tale I-III. volt a legsikeresebb szerepjáték a világon. De azóta ez a szerkezet és ez a design kissé kiment a divatból. Sajnos vele együtt, a logikai feladatokkal dúsan megfűszerezett RPG is. (Annak idején a Bard's Tale III. miatt majdnem elhagyott a barátnőm. Akkor még nem tudtam sokat a számítógépprogramokról, így inkább a lányt választottam. Sajnos!)

De kalandra fel ifjú Titánok! Itt az idő, most mindenki megalkothatja saját fantasy világát. Nem kell hozzá más, mint egy 1 mega chip-ramos Amiga, vagy egy PC. Belépve a programba azonnal a közismert bárddal találkozunk, aki éppen a menükön tehénkedik. Nézzük el neki, hogy lyukas a cipője, bizonnyal nem Ő írta a programot.
Lássuk csak, mit is tevékenykedhetünk!

Főmenük

Item editor - a tárgyak, fegyverek, páncélok szerkesztője
Spell editor - itt a varázslatokat alakítjuk ki
Monster editor - a szörnyek megalkotását szolgálja
Map editor - egyszerű labirintus tervező egység
Utilities - vegyes segéd ingyom-bingyomok
Vizsgálgassuk meg az editor opciókat.

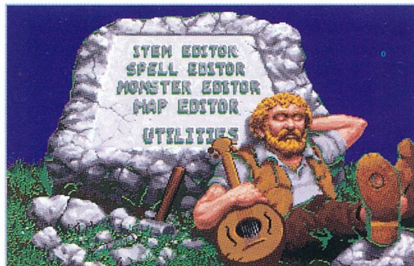
Item editor - A tárgy szerkesztő és működése
Mint minden rendes és rendetlen kalandjáték jelentős szerepet ad a tárgyaknak. Jutalmazás vagy büntetés egy tárgy csapatunk számára. Egy jobb fegyver, esetleg némi kincs, nem ártalmas izgalmakat okozhat a játékos számára. Minden tárgynak beállíthatjuk a nevét és a játék szempontjából fontos tulajdonságait. A fegyverek támadás típusát és sebzés értékét. Mindenki olyan tárgyat alkot, amilyet csak a fantáziája értelmezni tud. A gigantikus baltáktól a lamersword-ig minden belefér.

Tárgy típusok:

1. Miscellaneous - egyéb
2. Hand weapon - kézi fegyver
3. Shield - pajzs
4. Armour - vértezet
5. Helm - sisak
6. Gloves - kesztyű
7. Figurine - szobrocska
8. Instrument - hangszer
9. Ring - gyűrű
10. Wand - varázspálca
11. Bow - íj
12. Arrow - nyíl
13. Throwin' Weapon - dobófegyver

Spell editor - A varázslatok műhelye

A varázslók kiskátéja. Minden kezdő mágusnak ajánlom. A készítendő varázslat típusát, hatá-



sát, tartamát állítgathatjuk. Nagyon kellemes és időnként igen humoros. Láttam olyan varázslatot, amely négy betűs rövidítése POPO(Poison Potion). Nagyon bájos dolgokat zagyválhatunk vele ellenfeleink nyakába. Szinte azonnal megkezdtem egy humoros kaland elkészítését, amelyben több ellenfelemre kígyót-békát kiálthatok.

Monster editor - Csúf és rút anyós kreátor
Végy egy gyíkot, növeszd hússzorosára és ragassz rá nagy tüskéket, máris kész a sárkánygyík. Tihor Miklós barátom előszeretettel használt szörny-receptjét alkalmazva. Hamar készíthetünk Lila Brekket, Szárnyas Gömbőcöt, esetleg Démontetűt. A saját képeinket is betöl-

CONSTRUCTION SET™







tögethetjük, így azok a játékban hamarosan visszaköszönnek. DPaint használata esetén 32 szín, 112x88 méret és .LBM kiterjesztés ajánlott. A beszerkesztés IMPORT.EXE elindítása után lehetséges.

Map editor - a térkép és csatolt részei

A kalandjátékok közismert alkotórésze a labirintus. Itt kóborolnak a kalandoraink, úttalan utakat keresve a folyamatos előrejutás felé. Minduntalan csapdákba és szörnyetegekbe botladozva szerezhetjük meg az egységnyi játékélményt és a kellő mennyiségű tapasztalati-pontot.

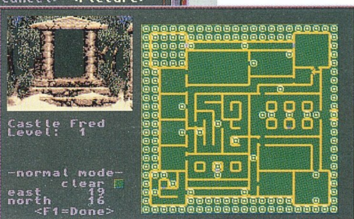
A labirintusok lehetnek: városok, dungeonok, erdők stb. Lényegük, hogy minél tekervényesebbek legyenek. Titkos átjárók, spinnerek, antimagic mezők és egyéb csapdák bonyolíthatják szövevényes formájukat. A különböző eseményeket, történéseket, akciókat, monster-támadásokat itt definiálhatjuk. Az izgalmak akkor kezdődnek, amikor elkészült kalandszínterünk tesztelésre kerül. Ekkor kiderülnek a turpisságok és bugok, amit a tervezéskor benne felejtettünk. Rajta hát, tervezd meg saját világodat és győzd le akadályait, monstereit csapatoddal.

Utilities - Minden ami még szükséges

Rendgeteg apró dolog található itt, amely egy teljesen új Bard's Tale elkészítéséhez nélkülözhetetlen. Load-Save Items, Spells & Monsters - kimenthetjük torz elképzeléseinket, sőt legközelebb vissza is tölthetjük azokat. Print Spells - kinyomtatni a varázslatokat. Test Map - tesztelni a térképet. Build Game - összeállítani egy játékot. Quit - kilépni a szerkesztőből.

Nagyjából ennyit lehet áttekintésként nyújtani erről a remek programról.

Ezek ismeretében bárki elkészítheti a játék 43. folytatását. Ha valakinek kedve akad a dologhoz, bátran küldje el szerkesztőségünkbe. A Bard's Tale rajongók kedvéért közlöm, hogy készül a negyedik folytatás, már egy másik, igen korszerű szerkesztő segítségével és gyönyörű grafikával. Remélhetőleg nemsokára



kalandozhatunk is benne, új karakterekkel, új missziókkal.

Shy



ELECTRONIC ARTS

Street Fighter II

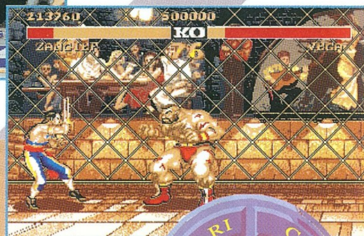
Véleményt szeretnék írni egy világőrületről. Ez a Street Fighter II. Először a játéktermekben szerethettünk bele, majd a konzolokon indult világkörüli útra, hogy kiüsse a még ringben levő akciójátékokat. A U. S. Gold jóvoltából már a háziszámítógépesek is új joystickot vásárolhatnak havonta. Amiga, (standard 500 és speciális 1200 verzió), IBM PC, C-64, Atari... Mi kell még? A hírek hallatán, hogy készül a játék, lemondóan legyintettem: gyenge konverzió lesz, kevés színnel, lassú grafikával, a speciális mozdulatok, támadások fele hiányozik majd (játékgépen 6 gomb volt mellékelve a joyhoz!!!). Szerencsémre tévedtem. Ez a játék szokatlanul jóra sikeredett. Gyors animációk, rengeteg támadási fajta, és mindezt egy joystickkal és egy tűzgombbal (ínyenceknek lehet persze Sega-padot is a gépükhöz kötni). Egyszóval ez lehetne a '92-es év verekedős játéka! 1-2-BOX!

Masell









Erről a programról nem lehet lelkendezés nélkül írni. Amikor először megláttam, nem hittem el, hogy létezik. A rendkívül szépen kivitelezett Coin-op automata verziók után nem sok esély látszott Amigás verzióra. Az utcai harcosoknak mind- mind más fogásaik vannak, ami rendkívűl élvezhetővé teszi a játékot. Soha sem szerettem a verekedős dolgokat, de a SF.2 ötletes harcmodora, különlegesen szép animációja és kellemes irányíthatósága engem is magával ragadott. Azon játékok közé tartozik, amelyek miatt érdemes volt kitalálni ezt a játékkategóriát!

Shy

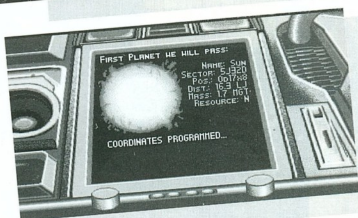


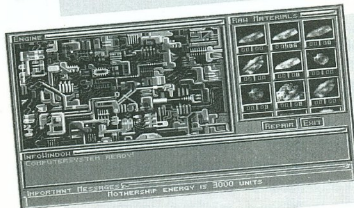
Exodus 3010

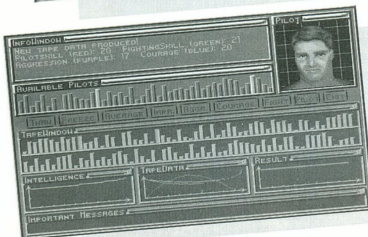
DEMONWARE

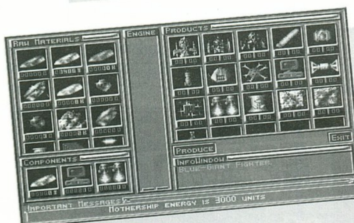


Föld 2000... A túlnépesedés és a környezetszennyezés szinte lakhatatlanná tette a bolygót. Az emberiség új lehetőségeket keres. Megkezdődik a kivándorlás. Az EXODUS.









A Demonware és a DMI (Digital Marketing International) adja ki ezt az újdonságot. Kicsit ELITE, kicsit lövöldözős, kicsit logikai, mindenesetre igen szimpatikus darabja a játék-piaci kínálatnak.

A "Nekem tetszik" kategóriából ugyan már készült egy-két ilyen játékocska, de ez valahogy más. Miben? A nagy kreativitásban. Az anyahajónk robog az űrben, nagy csapat mirelit pilótával. Vegyük át az irányítást, élesztgessük fel néhány emberünket, tervezzünk a meglevő nyersanyagokból kisebb egységeket, találjunk fel új eszközöket.

Az első lépésként szedegessünk fel némi meteoritot, ebből nyerhetünk induló nyersanyag készletet. Fegyverezzük fel és lássuk el pilótával a hajót. Kattintsunk az "Add blue" ikonra. A megjelenő űrhajóra kattintva beszáll a pilóta. A fenti kis űrhajóra kattintva jobb gombbal egy piros keret az aktív státust jelzi. A start ilyenkor lehetséges.

A szedegetés és a harc Elite-szerű vektorgrafika. Ha mi irányítjuk a meteor összegyűjtögetést, menjünk a közelébe és nyomjunk a "T" billentyűre. (Tractor active felirat jelenik meg.) Ezzel a tevékenységgel vonósugárra vesszük a meteort. A hajó irányítása :

Autopilot: menüből (wait, fight, return, exit)

Műszerfal	-	Jobb "ALT"
Használni	-	Space
Tractor	-	"T"
Speed	-	Bal "ALT"

Későbbiekben találkozhatunk magányos és csoportos űrutazókkal, kalózokkal és rendőrökkel, jókkal és gonoszakkal. A jókat nem árt segíteni, de a gonoszokat ne sajnáljuk az örök vadászmezőkre juttatni. Minél többet kísérletezgetünk, annál jobb esélyünk van a túlélésre.

Nagyon fontos tanács, mindig gondosan válogassuk meg mit reagálunk a velünk kapcsolatba lépőkkel, sokat számíthat fellépésünk és reakciónk. Gondoljunk arra, hogy ellenfeleinknek is lelke van, még a legsötétebb gazembert is meggyőzhetjük arról, hogy ne támadja meg anyahajónkat.

A grafikai kivitelezés nem kiemelkedő, de még bőven megüti az átlagos szintet. Az ötletek nagyon jók, talán jobbak is az ilyen típusú játékokban megszokottakhoz képest. A zene kicsit gyengécske, de a kezelhetőség igen egyértelmű.

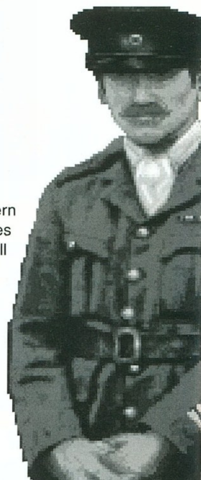
Érdemes betölteni és kipróbálni a Demonware ezen termékét is minden AMIGA tulajdonosnak, bár mostanában nagyobb volumenű játékokat szoktak meg a számítógép felhasználók.

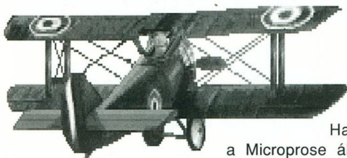
Nagyon reménykedem, hogy eme kis leírás segíti azokat, akik nekikezdenek az Exodusnak. Kicsit egyutas játékmenete mellett kellemes szórakozást nyújthat-néhány óra erejéig.

Shy



The Ancient Art of War in the Skies





Ha a Microprose által készített programok kerülnek szóba, akkor mindenki automatikusan szimulátorokban gondolkozik. Ez az állítás igaz erre a programra is, azonban a kézikönyv fedelén a következő feliratot fedezhetjük fel: The Fun World War I Strategy & Action Game. A felirat pontosan jelzi azt, hogy egy nem mindennapi programmal van dolgunk. Az Everyware Team 1988-ban fogott hozzá a program elkészítéséhez a sikeres első két rész után. A játék ötleteit és a stratégiai elemeket egy bizonyos Sun Tzu nevű kínai úriembertől kölcsönözték. Persze ez csak a fennmaradt írásos anyagok alapján sikerülhetett, mert Sun Tzu úgy cirka 2500 évvel ezelőtt élt, az ősi Kínában. Műve, mely a "The Art of War" (a harc művészete) névre hallgat gyakorlatilag egy olyan alapmű, mely taktikáit Genghis Khan harcaitól kezdve, Napoleonon keresztül, egészen az Operation Desert Storm-ig, mindenfajta háborús konfliktusban felfedezhetjük. Nos, ebből következően nem lesz igazán könnyű dolga a játékosnak a program nehezebb küldetései során. Kezdjük el az ismerkedést a programmal.

A főmenüben a következő menüpontokat találhatjuk:

- Campaign editor

Saját küldetéseket, illetve pályákat tervezhetünk meg. Az editor az ilyenkor megszokott stilusban adja elő magát, tehát egy térképen kell a különböző kis elemeket kihelyeznünk. Rengeteg féle kis építőelemmel próbálkozhatunk, melyek általában megtalálhatók egy háborús hadszíntéren. Korlátozva van azonban a kirakható elemek száma. Ezért célpontokból maximum 100 darab, míg repülőterekből maximum 25 lehet a térképen. Lehetőségünk van a gyári küldetések megpiszkálására is. A térképen kívül a bevethető csapatokat is beállíthatjuk a Squad editorban. A lehetséges 50 repülő pilótáját választhatjuk itt ki, többszáz hiteles pilóta közül (egy repülőtéren maximum 26: 13 vadász - 13 bombázó), valamint a repülők nevét is kijelölhetjük. Mind a térképpel, mind a pilótalistával a szokásos műveleteket végezhetjük el.

- Game Options

A szokásos beállító menü. A program hangjával, illetve az irányításával kapcsolatban tehetjük itt meg a kívánt intézkedéseket.

- Continue a Saved Game

Játékállás visszatöltése.

- Training

Na itt kezdődnek az érdekes dolgok. Sokféle dolgot gyakorolhatunk itt, mivel sokmindent meg kell tanulnunk ahhoz, hogy sikeresen végrehajthassuk küldetéseinket. Lássuk a lehetőségeket:

-- Dogfight Training

Egy kis kellemes légiharc gyakorlása. A szokással ellentétben, a program oldalról mutatja a harcot és a repülők sem vektorral készültek, hanem rajzoltak. Ez különben igaz a program egészére is. Egy kicsit szokatlan a dolog, de azért nem rossz. Különböző ellenfelekkel (No enemy, egy, három ellenség, One on One Duel, Bomber gunner - bombázóval vagyunk) gyakorolhatunk. Speciális parancsokat is találunk a képernyőn. Ezek közül a New Plane érdekes, mely új repülőt ad nekünk és a Rules, mely alatt rengeteg apró finomságot állíthatunk be a harccal kapcsolatban. Ezeket a leírás végén található 1. táblázat tartalmazza. Nem árt, ha figyelemmel kísérjük az ágyúink hőmérsékletét, mert könnyen felmelegednek a harc közben.

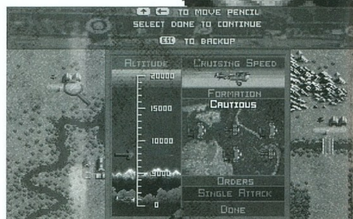
-- Bombing Training

Stratégiai játékhoz illően bombáznunk is kell a játék során, így hát ezt is gyakorolhatjuk egy kicsit. Több típusú bombázást hajthatunk végre, ezek a következők:

> Single pattern - csak a célköröket kell eltalálni

> Diagonal pattern #1, #2 - egyenletes sávokban végig kell repülnünk a terület felett

> Hostile single, mixed pattern - meghatározott útvonalat kell végigrepülni, az ellenséges légvédelem lövedékei között

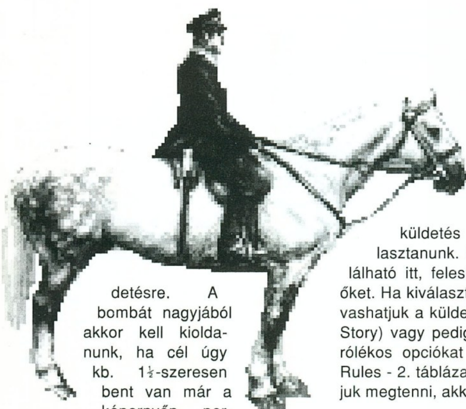


> Proficiency Test - a legbonyolultabb training rész, itt pontoznak minket a következők szerint: Accuracy - nem találtuk el, Efficiency - többet dobtunk, Completeness - nem semmisült meg az összes, Navigation - a légvédelem elkerülése, Tactics - a lehetséges pilóták kihasználása.

A bombázás megkezdése előtt kapunk egy térképet, melyen be vannak jelölve a fontosabb tereptárgyak és célok. A bekarikázott célokat kell megsemmisítenünk, míg az X-szel jelölt részeket nem árt ha elkerüljük, mert itt légelhárító egységek üzemelnek. Az elhárító ágyúknál először csak a torkolattüzek villogását látjuk, majd ha közelebb merészkedünk, akkor már a lövedékeket is figyelemmel kísérhetjük a gépünkön. A repülőnket a térkép szélén mozgatva jelölhetjük ki, hogy honnan repüljünk be a célok fölé. A térképet bármikor visszakérhetjük a játék során, így egy kicsit könnyebben navigálhatunk. A repülők maximum 25 bombát vihetnek magukkal egy kül-







detésre. A bombát nagyjából akkor kell kioldanunk, ha cél úgy kb. 1½-szeresen bent van már a képernyőn, persze ez csak akkor igaz ha nyílegyenes repülünk és egyéb zavaró tényező sem játszik közre. Ha kigyakoroltuk magunkat, akkor térjünk vissza főmenübe és máris mehetünk a háborúba.

- Go To War

Ha eldöntöttük magunkban, hogy elkezdjük a küzdelmet, akkor első lépésként az alap 54 lehetséges küldetés közül kell egyet kiválasztanunk. Mindenfajta küldetés található itt, felesleges lenne részletezni, őket. Ha kiválasztottunk egyet, akkor elolvashatjuk a küldetés történetét (Read the Story) vagy pedig a már megszokott aprólékos opciókat állíthatjuk be (Look at Rules - 2. táblázat). Ha egyiket sem akarjuk megtenni, akkor kezdjuk el a harcot.

A küldetés térképén egy kis ikonnal mászkálhatunk és evvel adhatunk parancsokat az alánt tartozó repülőknek. Ehhez a repülőtereink valamelyikére kell rákattintanunk, melyen legalább egy repülő áll.



Ezután ki kell jelölnünk, hogy a kiválasztott repülők milyen útvonalon repüljenek. Rakhatunk le azonosító pontokat is a térképre, valamint ha bombázható célponthoz érünk, akkor kijelölhetjük bombázásra is. Vigyázzunk arra hogy az útvonal kijelölésénél lehetőleg ne menjünk nagy távolságokra (fent a csík mutatja!) mert ez elég károsan hat ránk. A felszállás előtt be kell még állítanunk a repülési magasságot, sebességet, formációt, valamint támadás célját. A cél kijelölésénél nem árt ha következő fontossági sorrendet betartjuk, mert így könnyebb dolgunk lesz. Íme a sorrend: Capital - Airfield - Cities - Supply Depots - Village - Factory - Fort - Bridge - Front. Persze ez nem mindig igaz, mert például nem hiszem, hogy valaki örülne annak, ha a gyárai nem gyártanak semmilyen repülőt, mert szétlőtte az ellenség (a depo-ra ugyanez áll). Ezután már nincs más dolgunk, mint hátradőlni és figyelni a repülők mozgását. Ha valamelyik repülőnk eléri a célt, akkor megjelenik a cél felett egy kis bomba ikon. Ha rákattintunk, akkor elvégezhetjük a cél bombázását. Egy másik ikon is feltűnhet a térképen, mely egy vadul lövöldöző úriembert ábrázol. Ilyenkor a Dogfightban megismert cselekedeteket kell elvégeznünk. A bombázási célokat nem mindig sikerül teljesen megsemmisíteni, ilyenkor újjáépítik őket.

Néhány apróságot tartogat még a program, azonban ezeket nem lövöm le, pont azért, hogy a Fun jelzőt más is élvezhesse. Szerény vélemény szerint nagyon jól sikerült a program, a stratégiai és akció elemek arányát pompásan eltalálták a program alkotói. Lehet, hogy valakit zavar majd a vertorok hiánya és a néha kissé debil játék menet (legalábbis a komoly szimulátorokhoz képest), azonban mindenkinek bártan ajánlhatom ezt a programot, mely igazi unikum a játékok palettáján.

Bear™

Your bullets can/cannot hit your planes - a baráti gépeket eltaláljuk-e
Bullet range is short/medium/long - a lövedékek hatótávolsága
Plane armor is thin/medium/thick - a vadászok lövedékeinek erőssége
Bomber armor is thin/medium/thick - a bombázók lövedékeinek erőssége
Guns heat up never/slow/fast - a fegyverek melegedésének sebessége
Your planes climb slow/average/fast - a gépünk emelkedési sebessége
Enemy planes climb slow/average/fast - az ellenséges gépek emelkedési sebessége
Your maximum speed is slow/average/fast - a repülőink sebessége
Enemy maximum speed is slow/average/fast - az ellenséges repülők sebessége
Stick ahead and back are normal/reversed - az irányítás típusa
You maneuver your plane/Your plane maneuvers on its own - a komplex irányítás típusa
1. táblázat

Computer plays red/green - a computer szine
Enemy is seen when close/when far/Always - az ellenség milyen távolságból látható
Aircraft repair rate is slow/medium/fast - a repülők javítási sebessége
Target repair rate is slow/medium/fast - a célok javítási sebessége
Mountains are low/high - a hegyek magassága
Your aircraft range is slow/medium/long - a repülőink hatótávolsága
Your factories build fighters never/seldom/often - mikor gyártsanak vadászokat a gyárak
Your factories build bombers never/seldom/often - mikor gyártsanak bombázókat a gyárak
Enemy aircraft range is slow/medium/long - az ellenséges repülők hatótávolsága
Enemy factories build fighters never/seldom/often - mikor gyártsanak vadászokat az ellenséges gyárak
Enemy factories build bombers never/seldom/often - mikor gyártsanak bombázókat az ellenséges gyárak
2. táblázat





A hatalmas stadion fényárban úszik, a testek izzadságtól síkosak és a közönség megvadulva bíztatja kedvencét: Kill him! Hulk Hogan nekifut a küzdőteret határoló korlátnak, visszapattan, és egy jól sikerült Flying Kick-kel leteríti Typhoont. Pár másodpercig ünnepelteti magát a reflektorfényben, majd egy ugrással ráveti magát ellenfelére és megpróbál leszorítást végrehajtani. Ha három másodpercig kitart, megnyeri a meccset. De nem! Typhoon egy pillanat alatt kiszabadítja magát, a harc folytatódik...

Mi más is lehetne mindez, mint egy tipikus amerikai cirkusz, sőt, vándorcirkusz, mely az idén egy játék keretében meglátogatja Európát. Az Ocean jóvoltából csatlakozhatsz hozzájuk, megmérettetheted magad az igazi bajnokokkal. Ha sikerül három európai városban nyerned, sor kerül a mindent eldöntő mérkőzésre, mégpedig a "birkózás" fellegvárában, a Madison Square Gardenben.

A játék bejelentkezésekor választhatunk gyakorló vagy "éles" játék között. Éles játék esetén ki kell választani kedvencünket, majd irány a ring.

A képernyő tetején láthatjuk a játékosok erejét jelző csíkokat. Nagyságuktól függ, hogy játékosunk mennyire bírja az iramot, ki tud-e szabadulni az ellenfél féltőn ölelő karjaiból. A két csík közti különbség fontos az esetleges leszorítás kimenetelét illetően. Ha ellenfelünk ereje lényegesen nagyobb mint a saját játékosé, könnyen előfordulhat, hogy egy leszorításból már nem tudunk kiszabadulni és elvesztjük a meccset. Energiánk csökkenhet ha: az ellenfél megüt, valamilyen "repülő" figurát próbálunk végrehajtani és elvétjük a célt, ne adj isten, kidobnak a ringből. Ha ez a szomorú esemény mégis bekövetkezne, iparkodjunk visszakerülni, különben 10 másodperc letelte után diszkvalifikálnak. Ez hasonló módon működik az ellenfél szempontjából is, ebből szükség vagy alkalom esetén fegyvert is kovácsolhatunk. Mindig ügyeljünk azonban arra, hogy a meccs nem ér véget az egyik versenyző diszkvalifikálásával, ha a másik nem mászik vissza idejében. Mindkét játékos kizárása esetén a meccs újra megrendezésre kerül.

Futás: húzzuk a joystickot kétszer a kívánt irányba, ekkor a figura elkezd futni. Ha ilyenkor ütközünk az ellenféllel, az lekerül a földre. A ringet határoló korlátról a futó játékos visszapattan.

Running Roll: futás közben húzzuk le a kart, az utunkban levő ellenfelet leviszi a földre.

Shoulder Charge: ha a játékosunk nekirohan a sétáló vagy álló ellenfélnek, automatikusan végrehajtódik, és az ellenfél földre kerül. Ha két futó játékos találkozik ilyen módon, mindketten földre kerülnek.

Flying Kick: futás közben nyomjuk meg a gombot a joystick-en, ekkor a játékos a levegőbe emelkedik, és megpróbálja megrúgni ellenfelét. Illik gondosan célozni, egy elvétett Flying Kick ránk nézve káros. Az ellenfél ilyen irányú próbálkozásait viszonylag könnyen ki lehet védeni. Akkor is végrehajtható, ha éppen az egyik sarkon álldogálunk. Ahhoz, hogy ide fel tudjunk mászni, el kell menni a ring egyik sarkába és a joyt a megfelelő irányba húzni.

Running Dive: futás közben nyomjuk felfelé a kart.

A ring elhagyása: menjünk a ring hozzánk legközelebb eső részén található kötelekhez, és húzzuk lefele a kart pár másodpercig. Ügyeljünk a tíz másodperces határra!

Standing Slap: álló helyzetben nyomjuk meg a tűzgombot, ha az ellenfél elég közel van, játékosunk megpróbálja megütni.

Standing Kick: ugyanúgy hajtható végre, mint az előző támadás, ám itt az ellenfélnek távolabb kell lennie.

Cover-Head: ha az ellenfél felénk fut, tartsuk nyomva a gombot, és játékosunk védeni fogja a fejét. Ha játékosunk elég erős, az ellenfelet felemeli és átdobja a feje fölött. Elég haszontalan manőver, ugyanis a futó ellenfél az esetek 99%-ban Flying Kick-kel támad, ami ellen teljesen hatástalan. Álló helyzetben alkalmazva az ellenfél általában fej fölé emeléssel támad, tehát ne használjuk.

Dropkick: az előbbi támadáshoz hasonlóan lehet alkalmazni, ám csak akkor kerül végrehajtásra, ha a felénk futó ellenfél távol van ahhoz, hogy a játékos Cover-Head-et hajtson végre.

Stomp: csak fekvő játékoson lehet végrehajtani, a tűzgomb megnyomásakor emberünk belerúg az ellenfélbe.

Pin: leszorítás, álljunk a fekvő ellenfél mellé, nyomjuk meg a gombot és húzzuk le a kart. Ha minket szorítanak le, gyors ütemben nyomogassuk a gombot, ha három másodperc alatt nem tudunk kiszabadulni, játékosunk elveszti a mérkőzést.

Pick-up: ha játékosunk elég erős, fel tudja emelni a kifulladt ellenfelet. A fogást az ellenfél előtt állva, a tűzgomb nyomogatásával lehet végrehajtani. Ha ellenünk alkalmazzák, rángassuk jobbra-balra a joyt, a semminél több esélyt ad a szabadulásra.

Throw: a fejünk felett tartott ellenfelet le lehet dobni a földre, a le kivételével bármelyik irányba mozdítsuk meg a kart.

Knee Slam: hasonlóan alkalmazható mint a Throw, csak most a kart lefele mozdítsuk.

Rolling: ha játékosunkat földre vitték, mozgassuk a kart vagy fel, vagy le, és emberünk némi gurulás után feláll, az útjába kerülő ellenfelet pedig földre viszi.

Armlock: ha az ellenfelek a megfelelő távolságra vannak egymástól, megragadják egymás karját. Nyomogassuk a tűzgombot, ha az ellenfelet megelőzve sikerül elég erőt gyűjtenünk, Pick up-ot tudunk végrehajtani.

Játék közben jelentősen könnyíti dolgunket egy olyan joystick, amelyiken van automata tűz. Bekapcsolva játékosunk jelentős előnnyel indul olyan fogások végrehajtásánál, amelyhez elég erőt kell gyűjteni. Szinte minden Armlock-ból ill. leszorításból győztesen kerülhetünk ki. Jó taktika még az ellenfél kihajítása a küzdőtérről, ez egyrészt nagyobb energiaveszteséget okoz, másrészt a visszamászó ellenfelet már a legkülönbözőbb szebbnél szebb támadásokkal várhatjuk.

Végül, de nem utolsósorban az értékelés: bár nem gyengéim a WWF-hez hasonló játékok, azt még nekem is el kell ismernem, hogy ez a példány játszhatóságával kiemelkedik a többi közül. Az imént felsorolt fogások nagy száma biztosítja, hogy a küzdelmet ne unhassuk meg túl hamar. A grafika és a hang átlagos, az Ocean ezen a téren most sem erőltette meg magát.

Black úr, a varázsló

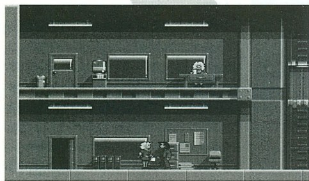
LETHAL WEAPON

Riggs és Murtaugh most tényleg nyakig benne vannak... A nagyszerű duót ezúttal egy bombamerénylet színhelyére hívják, ahol Riggs nem tudja kivárni a tűzszerészosztagot és hatástalanítja a bombát. Pontosabban fogalmazva, elkezdi hatástalanítani a bombát, ám rossz vezetéket vág el. Futás az életért! Ők megmenekülnek, azonban az épület nem. Ezután a ballépés után a duónak nincs más választása, visszakerülnek az utcára, ahol Riggs feltehetően nem kerülhet olyan helyzetbe, hogy egyetlen rossz mozdulattal többemeletes irodaházakat semmisítsen meg.

Egy közönséges rablás megakadályozása közben gyanús mennyiségű fegyverre bukkannak, azonban jelentésükre csak hallgatás a válasz. A további nyomozás során olyan illegális fegyverkereskedelem nyomára akadnak, melyben korrupt rendőrök is szerepet játszanak. Alaposabb körültekintés után úgy tűnik, a rendőrség belső elhárítása már meg is kezdte a nyomozást, amelyben azonban Riggs és Murtaugh nem vehet részt. Mielőtt bekapcsolódnának a nyomozásba, bizonyítaniuk kell: zárjanak le öt, folyamatban levő ügyet.

1.) The Export Gang

Pár napon belül egy hajó fogja elhagyni a jól őrzött Los Angeles-i dokkok egyikét, fedélzetén egy konténer pénzzel. A pénz kábítószer-kereskedelemből származik, ám a szállítók diplomáciai státusza miatt



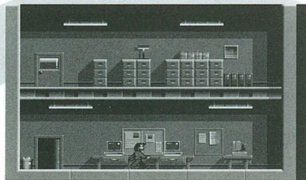
a rendőrség tehetetlen. Erős ellenállásra kell számítani!
Az akció célja: megszerezni a pénzt.

2.) The Subway

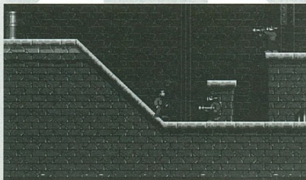
Fanatikus terroristák akarják hatalmukba keríteni a várost. A csatornarendszeren át akarnak bejutni a metró területére, és a főbb csomópontokon bombákat akarnak elhelyezni. Ha tervük sikerül, a városnak nem lesz más lehetősége, teljesíteniük kell a követeléseket.
Az akció célja: megtalálni és megállítani a terroristákat.

3.) The Factory

Leo Getz-t elrabolták, és az öreg acélművekben tartják fogva. Pontos tartózkodási



helye ismeretlen. Az akciót nehezíti a helyenként már életveszélyessé vált épület, és a Leót őrző gengszterek nagy száma.



Az akció célja: megmenteni Leót.

4.) The Police Station

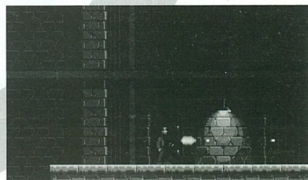
Riggs és Murtaugh csatlakozik a belső elhárításhoz, segítenek felderíteni a fegyverek származási helyét. Jelentések érkeznek olyan töltényekről, melyek képesek átütni a rendőrök golyóállómellényét. Ezekkel egy ex-zsaru látja el a bűnözőket, és korábbi letartóztatások helyszínéről lopták őket.
Az akció célja: megtalálni a töltények raktárát.

5.) The Ventilation System

Miután a duó megtalálta a töltényeket, keresztül kell verekedje magát a rendőrség szellőzőrendszerén, hogy fényt derítsen az egész sötét ügyletre.

A játékot egy játékos játszhatja, kiválasztva az akciónak megfelelő karaktert. (Na tessék, a duót már a játék elején kettévágja az Ocean, csak azért, hogy a programot könnyebb legyen megírni. Pedig lefogadom, ha veszik a fáradságot és két játékos által is egyszerre játszható játékot írnak, mindenki megelégedett volna a viszonylag gyenge grafikával. Hiszen két különböző figurára kis túlzással RPG-t lehet írni!) Riggs a fegyver nélküli harc mestere és nagyobbat tud ugrani mint Murtaugh, azonban gyengébben kezeli a fegyvereket (kisebb a weapon skill, de ez nem igaz, mert ez nem RPG!) és kevesebb muníciót visz magával.

Maga a játék, minden befolyásoló külső és belső tényezőt figyelembe véve, 423. a teljesen ugyanilyen platformjátékok sorában, melyből az Ocean, varázslói becslésem szerint, már 231-et írt. A két mutatóból, bármennyire is igyekszek, csak egy pozitív következtetést tudok levonni: tapasztalatuk az aztán tonnaszámra van a fiúknak! A gondolatsort tovább víve nyílvánvaló, hogy: a játékos fut, ugrik, kötélre mászik, csúnya bácsik lőnek rá, ő is lövi a csúnya bácsikat, a gyorsan fogyó lőszert valahogy pótolni kell, stb... Sőt, mivel az Ocean tapasztalt játékkészítő, a terepet különös gonddal bejáró joystickrángató Mel Gibson-ok még egyedi jutalmakat, extra pontot, szerencsésebb esetben pedig bónuszpályát is találhatnak. Őszintén bevallva, fogalmam sincs, hogy a Lethal Weapon tartalmaz-e bónuszpályákat, de meg kell mondjam, nagyot csalódnék ha ez nem így lenne.



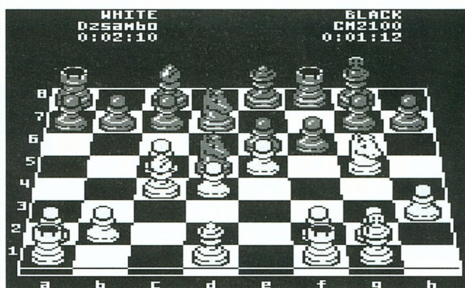
A kedves olvasó és én is jobban járok, ha nem összegzem a játékkal kapcsolatos tapasztalataimat. A grafika silány, az eredeti elemek összege egyenlő nullával. Félreértés ne essék, én szeretem a jó platformjátékokat, de ez nem az...

Black úr, a varázsló

ATARI C-64 IBM PC AMIGA OCEAN

Chessmaster 2100

Egy vasárnap délelőttön a papa kézenfogta kisiskolás lánykáját (a három közül a középsőt), és sétálni vitte. Mikor megéheztek, betértek a papa egyik ismerősének éttermébe. A tulajdonos maga vette fel a megrendelést, majd a konyhán sietve előkészítette az ételeket, s csak magát a sütés-főzést hagyta a szakácsra. Visszatérve a vendégek asztalához, megkérdezte a kislányt, nincs-e kedve játszani vele egy-két parti sakkot, míg az ebéd elkészül. (Persze már régen tudta, hogy a lányka nagyon szereti ezt a játékot, s mivel ő maga is első osztályú sakkozó volt, szívesen tanítgatta volna.) Judit - így hívták a kislányt - szívesen beleegyezett, csak annyi kérése volt, hogy ő majd a táblának háttal ülve - "vakon" - játszhasson. A főnök kissé értetlenkedve nézett a papára, de az csak mosolyogva vonogatta a vállát. Végül a "kihívó" beleegyezett a különös feltételbe. Az elkövetkező húsz perc alatt - míg az étel elkészült - kétszer is kénytelen volt feladni a partit a háttal ülő Jutka ellen. Miután papa és lánya elfogyasztotta az ebédet, és ékes szóval megdicsérték a főnök konyhaművészetét, az így szólt: - Tudod Jutka, te sakkozni tudsz nagyon, én meg főzni. Mire a kislány ártatlanul csak annyit kérdezett: - És ezt te is tudod vakon? Gondolom sokan kitalálták, hogy az egykori kislány - aki még most is éppenhogy csak nagylány - Polgár Jutka volt, napjaink egyik legjobb - ha nem a legjobb - sakkozója. Valószínűleg semmi gondot nem okozna neki - akár vakon is - tönkreverni a most bemutatandó sakkprogramot. Nekünk amatőröknek és műkedvelőknek viszont pontosan ez a fajta program felel meg. Hogy mit lehet írni egy sakkprogramról? Hát, hogy hogyan kell lépni, azt talán most nem írnám le. Arra viszont biztos szükség van, hogy mit jelent az a rengeteg beállítási lehetőség, amit ez az 1988-as anyag tartalmaz. Tapasztalatom szerint sok embernek van meg, de azon túl, hogy egy sima sakk, nem sokat tudnak róla, sokkal többre tartják a Battlechess címűt, mert: "hű de jópofa, hogy a királynő varázsol, meg a bástya minden útjába tévedőt eltapos". Lehet, hogy ez valóban látványosabb, tudásban viszont nem veheti fel a Chessmaster 2100-zal a versenyt. Kísérletképpen kétszer is szembeállítottuk a programokat, s mindkét esetben a CM 2100 került ki győztesen a harcból. Persze nemcsak tudása emeli társai fölé, hanem az a szinte végtelen kombinációs lehetőség, amellyel a program erejét szabályozhatjuk, valamint azok a lehetőségek, melyekkel egyrészt a megjelenítést variálhatjuk, másrészt különféle extra kiegészítővel tehetjük kényelmesebbé, jobban



követhetőbbé és áttekinthetőbbé a mérkőzéseket. Vegyük sorba az egyes menüket, és menüpontokat. Vannak lehetőségek, melyeket közvetlenül játék közben is használhatunk, ezeket (CTRL) + egy betű megnyomásával aktivizálhatunk, és vannak olyanok, melyeket csak a behívott menüképekben a kurzorral lehet be-, ill. kikapcsolni. Az egyes menük a funkcióbillentyűkkel hívhatók be, ezek természetesen a folyamatban lévő mérkőzéseket nem zavarják. Kezdjük az első, F1-gyel hívható főmenüvel, mely az alábbiakat tartalmazza:

PLAYING THE GAME - játszani a játékkal, aktivizálható F2-vel

THE CHESSBOARD - a sakktábla, akt.: F3-mal

OTHER FEATURES - további mutatványok, akt.: F4-gyel

THE GAMES ON DISK - játékok a lemezen, akt.: F5-tel

SOME EXTRAS - további extra kiegészítők, akt.: F6-tal

SETTING UP THE BOARD - a figurák elrendezése a táblán, akt.: F7-tel

QUIT - kilépés a programból, akt.: F8-cal

Lépjünk be F2-vel a **Playing the Game** menübe és nézzük végig, mit állíthatunk be, mielőtt megkezdenénk a partit.

BEGIN THE NEW GAME - megkezdeni a partit, akt: CTRL-M

OPPONENT IS: vagyis az ellenfél, mely lehet a program (CM2100), lehet másik ember (HUMAN) és be lehet azt is állítani, hogy a gép saját maga ellen játszon (AUTOPLAY)

LEVEL OF PLAY IS - azaz a program játékerejének szintje, mely a 60 lépés 5 perc alatt-tól, a 40 lépés 180 perc alatt-ig terjed, illetve végtelen gondolkodási idő is beállítható, de akkor biztosan a gép nyer, mert minket a 15. lépés után, mint végelgyengülésben kimúlt öreget visznek a hullaházba.

EASY MODE IS ON/OFF - ha bekapcsoljuk, a program kifejezetten támadólag lép fel, ha kikapcsoljuk, csak a hibáinkra épít

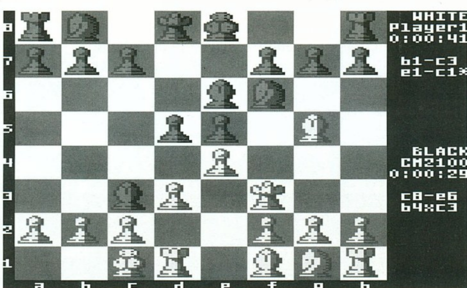
NEWCOMER STYLE IS OFF/ON 1-7 - ha bekapcsoljuk, 7 fokozatú kezdővé degradálhatjuk a programot

STYLE OF PLAYING BEST MODE / COFFEHAUSE - legjobb tudása szerint

játszon ellenünk, vagy csak amúgy kávéháziasan?
OPENING BOOK IS OFF/ON - használhatja-e ellenünk megnyitási könyvét? Mint tudjuk, a játék egyik legfontosabb eleme a nyitás.
CHANGE SIDES - a két oldal megcserélése, akt.: CTRL-S
FORCE CM2100 TO MOVE - lépésre kényszeríti a programot. Erre akkor van szükség, ha túl magas fokozatra állítottuk be a gépet, és az egy hetes hawai-i kirándulásról visszatérve azt tapasztaljuk, hogy még mindig azon töpreng, vajon a d2, vagy az e2 gyaloggal nyisson-e?
TAKE BACK/REPLAY MOVE - az egyik legfontosabb opció, sokunk kedvence: az elhibázott lépést visszavonja, sőt a CTRL sorozatos megnyomásával az összes előző lépés "visszacsinálható".

A következő menüben (**The Chessboard**) a megjelenítést alakíthatjuk ízlésünk szerint:
BOARD DESIGN: 2D, 3D, WAR ROOM - tehát a táblát megjeleníthetjük két, ill. három dimenziós képen, valamint hadműveleti szobaként, ami a szakzsargonban (bocsánat, sakkzsargonban) azt jelenti, hogy az állás mellett az eddigi lépések is megtekinthetőek listába szedve, valamint a gép gondolkodásába is bepillanthatunk.
BOARD COORDINATES ARE OFF/ON - ha kikapcsoljuk, nem látszanak a tábla szélére festett koordináta - meghatározó betűk és számok.
ROTATE BOARD 90 DEGREES - a táblát 90 fokos szögben elfordítja.
ROTATE BOARD 180 DEGREES - mint fent, csak 180 fokkal.
CHESS CLOCK ARE OFF/ON - a sakkóra kikapcsolása csak két human játékos esetén ajánlott, a program úgy veszi, elég ha csak jövőre lép.

Az **Other Features** nevű menüben további attrakciókra késztethetjük a programot:
DISPLAY CAPTURED PIECES - megjeleníti az eddig leütött figurákat, akt.: CTRL-D
SHOW CM2100'S THINKING - bármilyen megjelenítési formánál kijelzi, hogy a gép milyen lépéseket vár tőlünk, melyek szerinte jónak mondhatók. Nem mindig érdemes ilyen jót lépni, hiszen "Ő" is erre készül, akt.: CTRL-B
GET ADVICE FROM CM2100 - tanácsot kaptunk a programtól. Persze, ha azt ajánlja, hogy cseréljük le a vezérünket (gy.k. királynő) az ő gyalogjára (paraszt), akkor nem muszáj megfogadni, akt.: CTRL-A
LIST MOVES SO FAR - Kilistázza a képernyőre az előző lépéseket, akt.: CTRL-Q
TEACHING MODE IS OFF/ON - Oktató mód kapcsolása. Bekapcsolva jelzi, hogy az egyes figurákkal hová léphetünk.



SOUND IS: MUSIC/ SILENCE/ BELL - Akarjuk-e dallammal, harangszóval figyelmeztetni magunkat arra, hogy mi következünk vagy maradhat hangtalan.
ENTER YOUR NAME - Ha nyerésre álltok, írjátok be, hogy Dzsambo Steven. Ha vesztésre, akkor elég a saját nevetek.
ENTER HUMAN OPPONENT NAME - Két emberi létforma esetén, nehogy elfeledje valaki, mely bábukat vezeti.

A **THE GAMES ON DISK** menü: a játékállás lemezre mentését, illetve a visszatöltését biztosítja:
SAVE - Természetesen elmenteni.
LOAD - Na mi lehet??? Visszatölteni.

SOME EXTRAS menü - Még néhány kiegészítő extrával segíti játékunkat.
SOLVE FOR MATE - Egy bizonyos állásnál megfejti, hogyan lehetne mattot adni.
MATE-IN 1-7 MOVES - Sakkfeladványok megfejtésében segít, a következő menüben felállított táblánál megmondja, hogyan lehet 1-7 lépésben mattot adni. Ha már csak a két király van a táblán, nem érdemes próbálkozni, én például ebben az állásban még Bobby Fischer ellen is kihúznám döntetlenre.
PRINT ALL MOVES - Kinyomtatja az összes addigi lépést és a jelenlegi felállást.
USER DEFINED LEVELS - Meghatározott szinteket használva, korlátozva az egy lépés megtételére fordítható idő mennyiségét.

SETTING UP THE BOARDS - Lehetőségünk van egy magunk által kreált állást, vagy egy sakkfeladványt állítani a táblára:
CLEAR THE BOARD - Üressé tenni a táblát, akt: CTRL-C
SET UP INITIAL POSITION - Visszaállítja a kiindulási helyzetbe a figurákat, akt: CTRL-I
THE SIDE TO MOVE FIRST IS - melyik szín kezdje meg a lépéseket.
LIVE & ABANDON CHANGES - Kilépni ebből a hülyeségből, és hagyni az egészet.

Úgy nagy vonalakban ezt kellene tudni, a program használatához. Ha esetleg akadna az olvasók között valaki, aki a 10. szint felett megveri a programot, az nyugodtan jelentkezzen a lakhelyéhez legközelebb eső szaksakkosztálynál (sakkszakosztálynál), biztos felveszik. Ha mégsem szerződtetik, akkor se keseredjen el, fedettpályás kalaplengetőnek még ő is jó lehet.

Dzsambo Steven

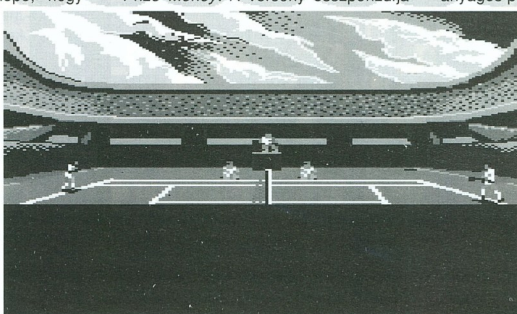


I Play 3D Tennis

A tenisz általában - mint sok más Angliában őshonos sportág - a hűvös eleganciájú urak sportja. Gondolom sokak számára ismerős a figura, ami a pályán történik. Az évek hosszú során rendszerint ők voltak eme sportág legeredményesebb képviselői, gondoljunk csak a közelmúltból Björn Borgra, Mats Wilanderre, a maiak közül akár Ivan Lendlre vagy napjaink egyik legsikeresebb sztárjára Jim Courierre. A tenisz igazi savát-borsát azonban ma már nem ők jelentik, hanem az a versenyzőtipus, amely a 70-es évek közepétől kezdett előretörni, s amely kivételes játék-intelligenciáján túl, a közönséget is szórakoztatta szellemes beszólásaival, vagy egy-egy vitatható bírói ítéletet követő nem éppen szalonképes kitöréseivel. Ehhez a vonulathoz tartozott, s tartozik ma is Jimmy Connors, John McEnroe, Boris Becker, vagy a lányok ügyeletes kedvence Andre Agassi.

Nos, ha valaki veszi magának a fáradtságot, és betölti a vadonatúj I play 3D Tennis című programot, annak nyugodtan állíthatom, hogy remek élményben lesz része. No nem, nem ő lesz a lányok új kedvence, legalábbis ezt nem garantálhatom. De az biztos, hogy ha összehasonlítja a C64-en eddig megírt teniszprogramokkal, megállapíthatja, hogy klasszisokkal veri azokat, beleértve még az eddig legsikerültebb Great Courts Tennist is.

A programot - mivel sportjellegű anyagról van szó - természetesen a Simulmondo fejlesztette, ezért nem meglepő, hogy olasz és angol nyelvezetet választhatunk. Ha lehet, én az utóbbit ajánlanám, mivel olaszul csak annyit tudok, hogy: "Csaorágázzo..." (cenzored) és ezt a kifejezést a program sajnos nem tartalmazza. Ezért F3 az ajánlott döntés.



A bejelentkező menüképernyő választási lehetőségei a következők:

ATP TOUR: Ezt választva egy teljes éven át részt vehetünk az adott esztendőben rendezendő összes nagyobb nemzetközi teniszversenyen.

GRAND SLAM: Ebben a menüpontban csak a négy nagy nemzetközi tornán (név szerint az Ausztrál /Melbourne/, a Francia /Roland Garros/ az Angol /Wimbledon/ és a U.S. /Flushing Meadow/ Open-en) vehetünk részt.

SINGLE TOURNAMENT: Gyakorlásképpen egyetlen nemzetközi versenyen vehetünk részt.

SINGLE MATCH: Egyetlen mérkőzés, de minimum két "human" résztvevővel, azaz itt egymás ellen játszhatunk.

Az egyszerűség kedvéért válasszuk az ATP Tour opciót, mert ezt taglalva a többi választási lehetőség almenüje is érthetővé válik. Mielőtt a joyt a földhöz vágnánk, próbáljuk meg az l-es portba dugva használni. Egy új menüképernyő tűnik fel, mely által kínált lehetőségek gondolom elég egyértelműek (load, save, continue, exit). Clickeljünk a New Tour táblácskára, és lépjünk tovább. A következő felirat alatt választhatunk játékost, sőt (és itt a program egyik nagy pozitívuma) akár öten is elindulhatunk egy versenyen. Választás után megjelenik a felirat: I. hét, valamint alatta, hogy ezen a héten hol rendeznek nemzetközi versenyt, milyen a pályák talaja, mekkora a versenyek összdíjazása. Továbblépve választhatunk az aktuális versenyek közül. Ha döntöttünk, újabb információkat kaphatunk arról a tornáról, amelyre beneveztünk:

- Legfelül a verseny helyszíne olvasható,
- *Prize Money:* A verseny összpénzdíjazása,
- *Surface:* A talaj típusa,
- *No. of Players:* A benevezett játékosok száma,
- *Seeds:* A kiemelt versenyzők száma (azok számítanak kiemelt versenyzőknek, akik az irányított sorsolás miatt csak a lehető legkésőbb csaphatnak össze egymással),
- *Cut off:* Ha itt egy szám áll, az azt jelenti, hogy az ATP ranglistán ennél magasabb helyezési számmal rendelkező versenyző nem vehet részt a tornán, - Match Lenght: A mérkőzések hossza, azaz lehet két vagy három megnyert szett-ig tartó mérkőzés, melyet a rendezők határoznak meg.

A következő menü újabb tájékoztatásokat nyújt arra nézve, mi, illetve ki vár még itt ránk:

Entry List: A benevezett versenyzők felsorolása, ATP pontszámuk sorrendjében. Results: Párosítás, a kieséses rendszerek megjelenítésére szolgáló hatalmas ábrán, melyet a joy-jal görgethetünk a megfelelő irányba. Opponents: Az ATP listán szereplő 130 versenyző adatlapja, melyet szintén a botkormánnyal irányíthatunk. Ezek az adatlapok olyan fontos információkat tartalmaznak, mint:

FHD = forehand = tenyeres ütés minősége
BHD = backhand = fonák ütés minősége
VOL = volley = hálójáték minősége
SER = szerva = adogatás minősége
GRA = gras = milyen eredményes füvön
CLA = ?????? = milyen eredményes műanyagos pályán
CEM = cement = ez ugyan szó szerint nem ezt jelenti, de az eredményesség szintjét jelzi salakos pályán
POINTS = hány ATP ponttal rendelkezik a versenyző ATP = hányadik helyen áll a játékos a számítógépes ranglistán

Racking: A teljes ATP ranglista (130 fő) Continue Tourment: Itt végre megkezdhetjük első mérkőzésünket.

Azon túl, hogy már eddig is szinte egy az egyben kaptuk a valóságot, meglepetéssel konstatálhatjuk, hogy maga a játék is mennyire élethű. Persze nem a grafikára gondolok. Az ütések irányítása közel sem

olyan egyszerű, mint mondjuk a Great Courts-ban. Kezdjük az adogatásnál: A kar előrenyomására versenyzőnk feldobja a labdát. Az ütés erejét magunk szabályozhatjuk azzal, hogy a visszaengedett kart az ütés pillanatában (mely természetesen tűzgombra működik) újra előre vagy hátra toljuk. Nem mindegy, hogy a visszahulló labdát mely magasságban ütjük meg. Nagy szervához a legmagasabb pontról éppen visszainduló labdát kell megütni, óvatosabb és pontosabb adogatásnál viszont a kart nem szabad előre-hátra mozdítani, és a labdát is lejjebb kell engedni. Mód van arra, hogy az adogatást oldalirányba is helyezni tudjuk, természetesen az ütés pillanatában jobbra-balra mozdított karral, valamint azzal, hogy játékosunkat a szerva előtt az alapvonalon oldalirányba elhúzzuk. Némi gyakorlás után többször is sikerülhet bombaerősen és remekül helyezve, védhetetlenül (ACE) szerválnunk. A játék közbeni ütések sem olyan egyszerűek mint a többi szimulációban. Nem elég a labdába utolérve beleütni, azt irányítani is kell. Itt ugyanazok a lehetőségek alkalmazhatók mint az adogatásnál, de több dolgot is figyelembe kell venni. Például azt, hogy milyen szögből érkezik hozzánk az ellenfél által megütött labda, milyen magasra engedjük pattani, milyen erős volt az ellenfél ütése, valamint azt, hogy tenyeressel vagy fonákkal hajtjuk végre az ütést. Remélem, ez így még elég érthető, és nyugodtan hozzátehetem, hogy a páratlan játékok után bekövetkező térfélcserével a teljes irányítás - kivéve az oldalirányú mozgást - megfordul. Mivel a játék - ellenféltől függően - igen gyors is lehet, sokszor csak a fülünkre és - a valósághoz hűen - megérzéseinkre hagyatkozhatunk. Gondoljunk csak egy Ivanisevic, vagy egy Becker féle 180-200 km/h-ás sebességgel közelítő adogatásra: még a legnagyobbak is csak annak örülhetnek, hogy egyáltalán képesek beleütni. Ezen a ponton értünk el a program legszuperebb pozitívumához: a ranglistán szereplő 129 teniszező-mind önálló személyiség. Bár a kisebb nevek játékstílusát és viselkedését nem igazán ismerem, de a sztárok pontosan úgy tesznek, mint a valóságban. A fentebb említett Ivanisevic és Becker valóban bombaerővel szervál, Lendl és Courier az alapvonal-játékot erőlteti, Edberg rendszerint a hálónál fejezi be a labdameneteket, Agassi és McEnroe pedig - azon túl, hogy mindent tudnak a játékról, ami egyáltalán tudható -egy-egy vitatható "out" után azonnal a vezetőbíróhoz rohan protestálni. Míg előbbi viszonylagos nyugalommal vívja reménytelen szócsatáját, a tenisz legnagyobb fenegyereke még ütőjével is hadonászik, véleményét nyomatékosítandó. Így aztán sokszor valóban úgy érezhetjük, hogy ők állnak a háló túloldalán. Minden befejezett szett végén a televíziós közvetítésekből már jól ismert statisztikai összegzésekkel találkozunk:

Points: Összes elért pont
Break: Az ellenféltől elvett adogatójátékok száma
Aces: Fogadhatatlan adogatások száma
Doubles Faults: Kettős hibák, azaz hány olyan adogatás volt, amelyben mind az első, mind a második kísérlet is sikertelen maradt
% 1st Service: Az adogatások hány százaléka sikerült az első kísérletre

Mérkőzések után visszatérünk a meccskezdet előtti menübe, ahol Continue-ra folytatódik a verseny. Ha sikerrel vettük az előző akadályt, akkor vár ránk a következő ellenfél, ha viszont kiestünk, akkor csak a verseny további eredményeit követhetjük figyelemmel. A jobb felső sarokban kapjuk mindig a jelzést, hogy hol tart a verseny. A döntő után egy új menü tűnik fel, mely a következőket tartalmazza:



Assigned Points: Mennyi pénzt kaptunk a teljesítményünkért.
Results: Az előző menüből már megismert, a párosítást bemutató ábra, mely már a torna összes mérkőzésének eredményét is tartalmazza.

ATP RANKING: Hogy áll a verseny után a világranglista (amennyiben ezen a héten két versenyt is rendeztek és mi az elsőn vettünk részt, akkor meg kell várni a másik végeredményét, és csak akkor kapunk valóságos tájékoztatást).
Calendar: Tartalmazza az év összes tenisz eseményét (akik nem szeretik a hamar kivívott, kétes értékű dicsőséget, azoknak örömhírként szolgálhat, hogy egy év alatt, akár 46 tornán is résztvehetünk a későbbiekben).
Continue: Vagy a következő versenyen indulhatunk, vagy előbb még a párhuzamosan zajló torna eredményeit nézhetjük meg. Az egyes mérkőzéseket muszáj végigjátszanunk, tehát nem lehet azt feladni, de minden meccs után kimenthetjük az állást oly módon, hogy a minden menüben meglévő "exit" feliratra kattintva visszalépünk a főmenüig, ahol a megfelelő opcióval megőrizhetjük az addig kivívott pozíciónkat. Természetesen itt van lehetőség a visszatöltésre is. Senki ne keseredjen el azon, ha az első néhány torna során hamar kirostálodik a mezőnyből. Mire az év közepére ér, már jó esélye lesz arra, hogy akár a legnagyobbaknak is méltó ellenfele lehessen. Például én is most veszek részt a 13. nagy versenyen, és a kezdeti 0:6, l:6-os "zakók" után már akár 2:6, 3:6-os vereségeket is tudok produkálni. Azért ez nem mindennapos, főleg ha figyelembe vesszük, hogy évente legfeljebb kétszer veszek a kezembe teniszütőt, abból is egyszer csak azért, hogy kihalásszam az ágy alá gurult sörösdobozokat.

Dzsambo Steven



Olcsóbb lett a GURU, de csak az előfizetőknek!

Ha előfizetsz, nem emelkedik az ár, tehát 1 évre marad 1800 Ft, félévre 900 Ft.
Március 20-ig teljes évre előfizető olvasóinknak könyvajándékkal kedveskedünk!

Apró hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399, Pf. 701/ 765.

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.
Public Domain, Shareware !

ELADÓ! Alíg használt Amiga 500, 1Mb ram memóriakijelzővel, RF-modulátor. Irányár: 40.000 Ft. - Érdeklődni lehet: 148-7832, Szabó Tamás

AMIGA 500 v1.3, 1Mbyte + külső drive 3,5-es + Action Replay III eladó.
Eladó 1 hónapos Terminator II. szet (C-64- II. magnó, Terminator II. játék, 2 joystick) + 1541-II. floppy + játékok + 2 lemeztároló + irodalom, 30000 Ft-ért, garanciával.
Tel: 1146-859 du.

Amiga 2000 eladó olcsón, csak 60.000.- Ft.
Tel: 1425-333 (munkaidőben) Tarcsaki Beáta.

ELADÓ: Amiga 500 (1-3) 0,5 MB bővítővel, porvédő, 1084 S Monitor, 3.5" külső drive, 120 lemez prg, disk box, 2 joy, modulátor, mouse, 4joy adapter. Irányár: 75.000.-
Érdeklődni: Kis-Simon Csaba Cered, Kossuth L. út 91. 3123

Amiga 500 1MB + RF-Modulátor + 100 lemez programokkal + szakkönyvek + újságok: 38000 Ft.
Bagota Gábor tel: 1685 602

AMIGA GRAFIKUST keresünk játékok készítéséhez. THUNDER/INTERREXION, 3441 Mezőkeresztes, Ságvári u. 6. Tel: 102.

VENNÉK Amiga számítógépet és tartozékokat.
Tel: 06-48/13-525

Eladó 1.3-as Amiga 500, +0,5 Mbyte bővítő + TV modulátor + 40 db. lemez.
Cím: Gera András,
6723 Szeged, Gyík u. 26/A.

Eladó Amiga 2000, 50.000.-, RGB monitor 15.000.-
Tel: 277-49-57

AMOS kézikönyv magyarul!

Decemberben megjelent az első magyar nyelvű kézikönyv a legújabb AMOS verziókról. A könyv 220 oldalon ismerteti az AMOS ismert és kevésbé ismert utasításait. A könyv ára a Kiadónál 475 Ft.
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: Tiszaföldvár 307

Action Replay MK3+ 7900 Ft, Action Cartridge IV. 5500 Ft, Kickstart 2.05 5300 Ft, AT Bus Winchester 40 MB 29000 Ft, A500+ 1MB belső bővítő 7200 Ft.

Derko
1399 Budapest Pf 701/679

... IN BLOOM ....

A tavaszi party! Amiga és PC.

Ami már biztos:

60.000 Ft összdijazás, kedvezményes A1200 és winchestervásár, a helyszinen memóriabővítés és 68882 beépítés, sztárvendégek,hihetetlen meglepetések, ingyen kaja.

Időpont: Április 2-3-4

Részletes program, díjazás, pontos hely a következő GURU-ban.

Amiga 500 (1 MB) számítógép eladó külső floppyval (3,5'), modulátorral, szakirodalommal.
Budapest X. ker., Juhar u. 19.

AMIGA 500 + bővítő + action replay 2 + 100 lemez + összes AM és 576 KByte. Mindez 40.000-ért.
Sas Sándor
Szihalom Hunyadi 105. 3377
Tel.: 39/ 41-083

AMIGA 500 PLUS, KickStart átkapcsoló (1.3/2.0), 1MB CHIP RAM bővítés, porvédő együtt vagy külön-külön, kedvező áron eladó.
Érdeklődni lehet:
Pogácsás Sándor
Tel: 173-08-75

AMIGA 500-as (29800 Ft), 5.25' Drive (8300 Ft), Modulátor (2400 Ft), bővítő (3980 Ft), 5.25DSDD diskek 25 Ft/db.
Barabás Zsolt
2230 Gyömrő, Deák F. u. 12.

Keresünk olyan C nyelvben jártas budapesti amigás programozót, akitől nem áll távol a grafika.
Telefon: 1-831-573

Eladó Amiga 2000 + Fusion Forty 25 MHz 68040 turbokártya + 8 MB RAM + Nexus SCSI kontroller + 52 MB Quantum winchester. Irányár: 315.000,- Ft.
Érdeklődni lehet munkaidőben: 157-4633/11 mellék



Előre, kisdobosok! Remélem ti is töretlen lendülettel nyomultok előre gépre, nemre, időjárásra, származásra és egyéb ökörségekre való tekintet nélkül. Egyébként itt az idő, hogy újabb egy oldalt töltsünk el barátaink társaságában, akik nem sajnálták a fáradtságot és megírták nekünk azt, hogy izé, meg azt hogy, trallala, meg azt is, hogy kakukk, sőt azt is, hogy éljen az éljen. Egy szó mint másik kettő, már megint levelezgetünk, tehát hajrá, de mindenekelőtt üdv mindenkinek!
Kezdem egy olyan levéllel, ami már az elején igen pontos megfigyeléssel kezdődik, és olyan problémákat vet fel, ami esetleg több embert is érinthet (sose lehet azt tudni).

Tisztelt GURU Team! Az az észrevételem, hogy ti úgy írtóztok az íróeszközöktől, mint a tűztől. Az előző levelemben ugyanis még válaszborítékot is küldtem a válaszotoknak, de mindhiába! Egyébként van némi észrevételem az újságotokkal kapcsolatban: 1. a decemberi szám hogyan kapta a 93/1 sorszámot? Nagyon előrehaladtatok az időben (nyárra talán a 95/7 számot akarjátok kinyomtatni?) 2. Feltűnik, hogy a legújabb számban (93/1) túl sok a fekete fehér kép. Szerintem a színvonal növekedését nem a terjedelem növelése idézi elő, hanem az, hogy milyen a belső minőség! Én úgy gondolom, hogy inkább a színes oldalak számát kéne növelni (egyébként túl sok a szövegrész és kevés a kép). Egyszóval a színes képek teszik színvonalassá az újságot... Tulajdonképpen nem azért írtam e levelet, hogy ezeket közöljem veletek, hanem mert a segítségeteket kérem. Arról van szó, hogy jópár programot megrendeltem előre A500 tipusú géphez, de változott a helyzet azóta. Most amikor kipróbáltuk a programokat sok nem futott közülük, s másoláskor is állandóan a 80...03-as hibát írja ki a rendszer (Amiga 600-on 2.0-ás rendszeren). Mi ez a hiba? Miután lekapcsoljuk a felső 512Kb memóriát, hogyan kell elindítani a programot CLI-ből? Egyáltalán hogyan lehet CLI-ből programot betölteni? Sajnos a géphez (A600) csak német nyelvű DOS könyvet adtak, ezért nem nagyon értek a rendszerhez. Remélem most azért válaszoltok! (Rózsa László, Tatabánya)

Válaszolok, méghozzá szép sorban minden nyűgre. A számozás kérdése lerágott csont, a 92/2 introban mindenki megtudhatta, hogy miért van így, akinek az kevés volt, annak meg azt üzenem, hogy csak. A fekete fehér oldalak és képek valóban túlsúlyban vannak, de azért felhívnám a figyelmedet arra, hogy az ár még mindig maradt (pedig minket is jól kupán vágtak). A helyzet azonban lehet hogy változik, ha a szerkesztőség elfogadja a legújabb újításomat, miszerint az újság mellé színes ceruzákat mellékelünk és így mindenki kiszínezheti magának az összes képet úgy, ahogy akarja. Evvel több legyet is ütünk egy csapásra, pl.: 1. a szines oldalak száma nő, az ár nem, 2. még több szórakozást nyújtunk olvasóinknak, 3. újabb korosztályt hódítunk meg (kiscsoportosok), 4. stb. Más. Én azt nem tudom, hogy te honnan rendeltél programokat, de biztos, hogy nem tőlünk. Van egy fogadásom arra, hogy nem eredeti programokról van szó, igaz? Sajnos a tört verziók a 2.0-ás oprendszer alatt nem mindig futnak, ami a programtörők példás hozzánemértését dícséri. Bővebb infot talán attól kérj, akitől vetted a programokat. AmigaDOS tanfolyamot nem indítok a levelezésen belül, ám lehet, hogy lesz egy sorozat kezdőknek, mert úgy látjuk, hogy erre nagy szükség mutatkozik. Ajánlok viszont két könyvet, amiben némi infot találsz: Nagy Amigakönyv és 1001 Amiga. Lehet, hogy kaphatók még...

A következő kis levélke egy jópofa borítékban érkezett, a címzés is igen szívhezszólóan volt megadva: "A tökéletes, hiperszuper, fenomenális Guru szerkesztőség!" Na neeee, ezt azért neeem kééénee! (pedig igaz...)

Hi GURU Team! Ez egy külön levél, külön tartalommal, szóval az esetleges választ ne a feladó címére küldjétek, hanem a paper alján szereplőre. Az volna a rettenetesen nagy kérésem, hogy a mellékelt válaszborítékban küldjétek meg a Magyarországon ismert, magyar nyelvű PC-s lemezújságok névsorát. Névre, címre és a megjelent számok listájára lenne szükségem. Az alábbi újságokról, köszi, nem kell semmilyen info: Scanner, Terror News, 3style. Ha lehetséges, a válaszra ne pazaroljatok helyet a papír Guru hasábjain, hanem használjátok a mellékelt VB-t! (Czirfusz Tibor, Veszprém)

Egy ilyen kedves olvasónak a levelét juszt is leközlöm, ez nem helypocsékolás. A válasz azonban nem csak neked szól, hanem mindenkinek, aki ilyen infot kér tőlünk. Természetesen minden igényt igyekszünk kielégíteni, megpróbálunk beszerezni minden információt, így a főszerkesztők nevét és életrajzát, csoportképet a készítőkről, a programnyelvet és a forrás sorok számát, stb. Ez azonban időbe telik és mi is igen elfoglaltak vagyunk, így egy kicsi időt kérünk, de legkésőbb a jövő évezred közepéig eljuttatjuk hozzád nyomozásunk eredményét.

A további levelekből csak részleteket idézek. Erre remek okaim vannak. Egyrész utálok levelet begépelni, másrészt elég kevés a hely, harmadrészt mert csak. Ebből a módszerből hagyományt fogok csinálni, úgyhogy tessék szépen hozzászokni.

Dear GURU Team! Már régóta szerettem volna levelet írni nektek, de most valahogy mégis sikerült. (...) Ha már így nekiveselkedtem az írásnak, küldök némi kritikát is. Mivel az újság egészét, külsejét, belsejét már sokan mások is minősítették, úgy gondoltam én rovatonként írok kritikát. Let's go! 1. Játékismertetők és leírások: (...) 2. Rúna: Cool ötlet és szerintem biznisznek sem utolsó. 3. Levelezés: Remélem nem sértem meg Brazilt azzal, ha azt mondom, hogy láttam (olvastam) már jobbat is, pl. CM, CoV kezdeti szakasza (mostanra ellaposodott a színvonala). 4. Assembly *(... és így tovább - Brazil)* 8. Bohóckodás: Néha kicsit erőltetett, de nem rossz. Azt hiszem ennyi elég is lesz a jóból. Remélem ebből is látszik, hogy alapvetően jó újságnak tartalak benneteket, s remélem ez a kis kritika építőleg hat. (Vízhányó Mihály, Kiskunfélegyháza)

Kösz a kritikákat. Igyekszünk az újságot úgy csinálni, hogy az (majdnem) mindenkinek elnyerje tetszését. Örülök, hogy neked is tetszik, bár leveled alapján úgy tűnik semmi sem tökéletes. Ez van. Nyugi, nem sértődtem meg. A világon olyan ember még nem született, akinek sikerült volna engem megsérteni, de azért próbálkozni lehet (ez provokáció volt minden olvasó felé!). Lehet, hogy félreértelmezem a levelezési rovatot, de szerintem nem elsődlegesen arra való, hogy mindenki hülyére röhögje magát rajta. Arra elvileg a bohóckodás lenne hivatott, és néha sikerül is...

Turkálok még egy kicsit a levelek között. Mi is van még mára? Aha: egy lelkes AD&D rajongó és Atari tulajdonos levele.

Kedves GURU Team! Már többször akartam írni nektek, de eddig mindig elhalasztottam. Most azért írtam, mert néhány dolog piszkosul bántja a csőrömet (...) Tehát nagyon jó az újság, az AD&D rovat tetszik talán a legjobban a leírások után. Bár ami a 6-os számban volt az nem tetszett, és az 5-be sem nagyon. Ne igaz, hogy nem tudtok miről írni. Írjatok a harc szabályairól mindent! Szörnyekről, világokról, mert pl. a Forgotten Realms vagy a Greyhawk, Dragonlance világ leírása nem nagyon kapható. (...) ...mindig azt írjátok ne kalózkodjunk, de könyörgöm, az atarisok honnan szerezzenek jó és eredeti játékokat. A külföldöt ne nézzük mert az más tészta és a PC-sek, Amigások tudnak szerezni eredeti játékokat, mi meg nem. Bár hány ezres lenne, vennénk. De nincs. Van egyáltalán Beholder Atarin? Vagy lesz? Ultima VI? és így tovább. (...) Írjátok már meg, hogy hol lehet itthon eredeti gyári csomagolásban Atari prg-kat kapni. Ui: Légyszi tegyétek már be a lev. rovatba, még ha egy kicsit megnyírva is. Ott válaszoljatok. (Kozma Csaba)

Betettem ide, ezen ne múljon. Segíteni viszont csak nagyon keveset tudok. Szerintem legjobb lenne, he először végiglapoznál néhány GURU-t, mert volt bennük ataris hírdetés (HAT Cent Kft, 7D Bt). Én nem nagyon tudom, hogy melyik játék jelent vagy jelenik meg atarira. Erre az lenne a legjobb megoldás, ha beletúrnál néhány nyugati játékmagazinba. Az AD&D rovattal kapcsolatban megfontolás tárgyát képezi (húha, micsoda szöveg!) minden ötlet, hiszen arról volt szó, hogy az lesz, amit a nagyközönség akar. Esetleg leközölhettem volna a címedet is, csak kár, hogy nem írtad meg...

Stop! Vége az oldalnak, tovább írni nem érdemes, mert Bear úgyis levágja a felesleget. Nem baj, majd jövő hónapban folytatjuk. Addig is kellemes hógolyózást kívánok minden kisdobos örsnek (előtte persze egy kis havat hozzá)!

Brazil

Ui.: elnézést kell kérnem azoktól, akik szerint túl negatív voltam. Úgy látszik, sikerült bioritmusom legaljára csúsznom.

Lemez helyett kábel!

Melyik a három közül? Norton Link? FastlinX? LapLink Pro?

Hello emberek! Eldobtátok már lemezeiteket? Mert ha igen, írjátok meg, hogy hova! No, mi a mai témalényeg? Én tudom, de vajon ti tudjátok-e? Ha nem, akkor megszídlak benneteket, mert nem készültetek az órára. Aki arra gondolt, hogy az fx-et befejezem és a LapLinkPro-t elkezdem, az helyesen tippelt.

Az Fx maradék három menüje:
Form mode - Életemben nem használtam még, de biztos van aki tudja hasznosítani. Azt mondanám, hogy kis programokat írhatunk itt. Pl.: A komplett vinyót átküldhetjük a másik gépre. Egy programon belül állítható: - **Form Name, Comment**. Ezeket nem részletezem. - **Local/Remote**. A művelet két gép között, vagy a saját gépen történjen. Ha két gép közötti adatforgalmat állítottunk be, akkor a következő alpontok vannak: - **Send/Receive**: Az a gép, amelyiken a program fut, küldő vagy fogadó legyen. - **Local Drive**: A saját gépen melyik egységen dolgozzon. - **Remote Drive**: A másik gép melyik egysége dolgozzon. Ezekkel szemben, ha lokális műveletre ösztökéljük a programot, akkor a Local Drive helyett **Source (forrás)** lesz és Remote Drive helyett **Destination (cél)**. A **Data Compare**, a **Directories**, a **Prompt mode**, a **Cutoff date** már ismert. Marad két ismeretlen igen bonyolult alpont: a **Select** (aki készült az biztosan tudja már) ide írhatjuk be a szelektálási feltételeket pl.: * (minden file). A másik, szintén nehéz alpont az **Exclude**: a kivételeket ide lehet felsorolni.
Command Mode. A programnak eme része nekem egyáltalán nem nyerte meg tetszésemet. Végülis ez egy DOS SHELL négy plusz utasítással. Két utasítással ugyanaz érhető el, mint a Split screen mode-ban, csak ott menüvezérelten, itt meg ki-ki gépelhet kedvére. File-t küldeni az **XM** <options> <filenemes> utasítással lehet. Egy file-t lemásolni a másik vinyóról, pedig az **RQ** <options> <filenames> utasítással kell. A **DO** <filename> elindít a remote masinán egy programot. Az **EXIT** kilép a Command módból. Az opciókat csak felsorolásszinten írom le. Opciók: C, D, E, F, L, N, O, Pn, R, S, T, W. Aki használni óhajtja ezt a menüt, az olvassa el a help-et. Ha nem ért valamit, írjon be a szerkesztőségbe.

LAPLINK PRO

Nem is tudom hogyan kezdjem. Sok helyen jó, ötletes, szép, de máshol meg nehézkes, bonyolult. Egy tuti dolog, az egér. Az llpro tud kommunikálni modemen, lpt-n és RS-232-n.
A **File** főmenü tele van szokványos parancsokkal *(Copy, Move, Delete, Rename, View, Shell, Exit)*, kettő kivételével: - **Copy Size:** Nem másol, hanem megmondja, hogy mennyi az, amit át akarunk másolni és mennyi hely van rá. A másik az **Edit** alpont. Nekem fura, hogy egy ilyen stílusú programban miért van editor. Lehet, hogy olyan szerepre szánták, mint a norton-t. Szóval behívja Laplink Editor-t.
A **Disk** főmenün sem rágódhatunk sokáig *(Make-, Change directory, Find file - filekeresés -)*. Ismeretlen lehet a **Clone Drive**. Az aktuális drive-ot átmásolja a másik drive-ra (Klónozza, sokszorosítja). **Synchronize:** Összefésüli a két drive tartalmát. Ami az egyiken szerepel, az a másikon is szerepelni fog. A **Tree mode** is triviális. 1/3 - 2/3 részben osztja az ablakot. Fölül a fa, alul a file-ok.
Select főmenü: Select all - kijelöli az összeset, **Select Directories** - direktorik kijelölése, **Select Files** - file-ok kijelölése. **Clear selection** - kijelölés törlése, **Invert Selection** - jelölések invertálása (ami volt, az nem lesz/ami nem volt, az lesz), **Reselect Copyed Items** - Ha kijelöltünk file-okat és elkezdtük másolni őket, de félbeszakítottuk a műveletet, akkor amiket átmásoltunk, azokról leszedi a kijelölést a program. Ha szeretnénk visszaállítani a másolás előtti kijelölést, akkor kell használnunk ezt a funkciót. **Select By:** Lehet szelektálni név, kiterjesztés, idő szerint. Kiválaszthatjuk még azt is, hogy mire kérjük a select-et: file, directory, vagy mindkettő.
Connections főmenü: Disconnect - megszünteti a két gép közötti összeköttetést. **Dial Modem**: Ebben az almenüben tudjuk felhívni *(Dial)*, vagy törölni *(Remove)* telefonkönyvünkből partnereinket, változtatni adataikat *(Modify)*, sőt itt rögzíthetjük új ismerőseink telefonszámait is *(Add)*. A **Remote Install** pontosan ugyanaz, mint az fx upload-ja: Áttölti, majd elindítja magát a másik számítógépen. Teljes mértékben ugyanúgy működik, mint az upload, de nem is működhet másképp. Meg kell adnunk, hogy a másik gépen milyen néven fusson a program, majd be kell állítanunk, hogy mely port-on küldjük és melyik port-on veszi a másik gép az adatot.
Options főmenü:
Copy Options: - **Include Lower Level Subdirectories** - Az alkönyvtárakat is átmásolja, ha be van kapcsolva. - **Copy Newer Files Only** - az olyan file-okat nem másolja át, melyeknek adataik teljesen megegyeznek (név, dátum stb.). - **Copy Existing Files Only** - Csak az olyan file-okat másolja át, melyek léteznek a fogadó oldalon. - **Confirm Overwrites** - Ha felül kell valamit írni, akkor rákérdez. - **Overwrite Read-only Files** - Felülírja a csak olvasható file-okat. - **Compressed Data Transfer** - Kompresszált adatokat küld. - **Turbo mode** - Turbó üzemmód. - **Auto Tree Update on Copy/Move** - A saját fastruktúráját automatikusan változtatja a copy és move utasításoknál. - **Generate Copy Report** - A másolás után megmondja, hogy mennyit, hogyan stb. másolt.
File Display Options: - Mindenki felismerhet mindent. **Ascending** - elölről hátra. **Descending** - hátulról elölre.
Controll Panel: - **Color** - színeket lehet beállítani. - **Time format** - Az idő formátuma. Lehet 24 vagy 12-órás. Svéd, olasz, US. - *Date Format - Computer Name - Editor - Modem Password* - Ezeket nem mondom meg! - **Miscellaneous**: - **Warning Beep** - A csippanás hosszát adhatjuk meg. - **Double Click Rate** - A kétszeri klikelés sebességkomponense (szép hosszú nem!). - **Cursor Shape** - Cursor mérete. - **Swap Left/Right Mouse Buttons** - Az egér jobb, vagy bal gombjára legyen érzékeny.
Port/Modem Setup: Itt állíthatjuk be, hogy mely port-okon keresztül szeretnénk kommunikálni más számítógépekkel.
Végül szeretnék egy-két szót szólni a kezelésről: a drive és directory váltások nagyon jól meg vannak oldva. Nem kellenek külön billentyűkombinációk hozzájuk, mert a visszautak egy ablakban vannak a file és directory nevekkel. A törlés moveolás pocsék lassú. A floppy-műveleteket kivárni képtelenség. El lehet indítani programokat, de körülményes: paramétert kérdez, visszalépésnél billentyűlenyomásra vár. A laplink pro megbízható, jó, de túlzsúfolták és ezért szerintem nehezen használható.
Szerény véleményem szerint a hétköznapi életben a norton-t kell használni. A két gép közötti kommunikácóira pedig döntse el mindenki, hogy mit használ. Én mindig a Fastlinx-et fogom használni. Sajnos túl későn érkezett el hozzám az FX 2.0. és így erről már nem tudtam írni. Csak annyit, hogy gyorsabb, mint elődje.

Molnár Károly



Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Kezdjük egy helyreigazítással. Az előző számban megjelent forráslista utolsó sorában lévő cimke sajnálatos módon lemaradt. Az utolsó sor tartalma:

pic:

Elnézést kérünk! (Szerk)

Mostani számunkban a BASH I díjnyertes bootintrojának forráslistáját adjuk közre. Természetesen ez nem a bootra rakható verzió, önmagában is használható!

```
BOOTINTRO  v 1.0 Original Music: Tope
p:      movem.l   d0-d7/a0-a6,-(a7)

        move.l    #50000,d0
        moveq     #2,d1
        move.l    4.w,a6
        jsr       -198(a6) ;chip-memoriat ker
        lea       mem(pc),a1
        move.l    d0,(a1)
        move.l    d0,a1
        beq       rossz          ;sajnos elfogyott

        lea       hely+2(pc),a2
        add.l     #$2a7e-28,d0
        move.w    d0,4(a2)
        swap      d0
        move.w    d0,(a2)

        move      #end-j-1,d0
        lea       j(pc),a0
        move.l    a1,a2
tra:    move.b    (a0)+,(a1)+
        dbf       d0,tra ;atmasolja chip-ramba
        jmp       (a2)           ;start intro

j:      move.l    mem(pc),a6
        lea       $4fe4(a6),a6
        lea       -$4800(a6),a5

        move.w    #6147,d0
cikl:
        clr.l     (a5)+
        dbf       d0,cikl        ;kepernyo torlese

        lea       $dff096,a2     ;bazis lesz
        move.l    #$e9f00000,$40-$96(a2)
        clr.l     $64-$96(a2)
        lea       coplst(pc),a5
        move.l    a5,$80-$96(a2)
        move.w    #$4000,$9a-$96(a2)
        move.w    #$0020,(a2)  ;$dff096

        lea       text(pc),a4
        lea       charset(pc),a5
;-----------------------------------------
h:      lea       channel(pc),a1;hang kezdet
        moveq     #4,d0
        moveq     #16,d3
        move.l    a2,a3
pakoloka:
        move.l    a1,$a0-$96(a3)      ;hang
        move.w    d3,$a4-$96(a3) ;hanghossz
        add.w     d3,d3
        lea       $10(a3),a3  ;4 hanggenerator
        subq.w    #1,d0          ;feltoltese adattal
        bne.s     pakoloka ;vegen:d0=0 counter

        move.w    #$81cf,(a2) ;DMA start, $96
        bset      #1,$bfe001  ;dolby off

w1:     btst      #1,d0  ;eldonti, hogy a byte
        beq.s     channel11  ;also, vagy felso
        move.l    d1,d2          ;reszen vane-e a
        and.w     #$000f,d2      ;kivant adat,
        bra.s     poke
channel11:
        move.l    d0,d1          ;ugyanis itt egy
        asr.w     #2,d1          ;byte-on ket adat
        move.b    (a1,d1),d1     ;van (2*4 bit)
        move.l    d1,d2
        asr.w     #4,d2          ;most felul volt

poke:   add.w     d2,d2
        beq.s     w4   ;nem szolal meg uj hang
        move.w    -26(a1,d2),$a6-$96(a2)
        move.w    -26(a1,d2),$b6-$96(a2)
        moveq     #64,d3                  ;uj hangero

w4:     move.l    d0,d2
        and.w     #$0007,d2
        bne.s     w3
channel2:
        move.l    d0,d2  ;ebben a szolamban
        asr.w     #3,d2      ;egy byte-on egy
        move.b    64(a1,d2),d2     ;adat van
        beq.s     w3             ;nincs uj hang
        move.w    -26(a1,d2),$c6-$96(a2)
        move.w    -26(a1,d2),$d6-$96(a2)
        moveq     #64,d4                 ;uj hangero

w3:     addq.b    #2,d0  ;arrebb a dallamban

        bsr.s     rasi   ;grafikai effektek

        btst      #6,$bfe001             ;mouse
        bne.s     w1     ;meg nezi az introt

veg:    move.l    4.w,a6
        lea       gralib(pc),a1
        jsr       -408(a6)
        move.l    d0,a0
        move.l    $26(a0),$80-$96(a2)
        move.w    #$000f,(a2)            ;$dff096
        move.w    #$8030,(a2)            ;$dff096
        move.w    #$c000,$9a-$96(a2)

        move.l    mem(pc),a1
        move.l    #50000,d0
        move.l    4.w,a6
        jsr       -210(a6)
rossz:  movem.l   (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rts
;-----------------------------------------
kijelzo:moveq     #62,d7    ;hangero kijelzese
        moveq     #-1,d6  ;csikkal a kepernyon
        addq.w    #1,d5
kiki2:  move.l    d6,(a3)
        lea       -50(a6),a3
        subq.w    #1,d5                  ;hangero
        bne.s     nono       ;ekkora volt, innen
        moveq     #0,d6              ;nincs csik
nono:   dbf       d7,kiki2
        rts
;-----------------------------------------
rasi:   moveq     #7,d2                ;nyolcszor fut le

e1:     cmp.b     #$60,$6-$96(a2)
        bne.s     e1   ;raszter figyeles
;-----------------------------------------
scroll: lea       -50(a6),a3
        move.l    a3,$54-$96(a2)
        addq.l    #2,a3
        move.l    a3,$50-$96(a2)
        moveq     #-1,d6
        move.l    d6,$44-$96(a2)
        move.w    #$0199,$58-$96(a2)  ;blitter
;-----------------------------------------
        move.l    d3,d5  ;1. csatorna hangero
        lea       -86(a6),a3         ;kepernyon
        bsr.s     kijelzo     ;valo megjelenitese
        move.l    d4,d5  ;2. csatorna hangero
        lea       -68(a6),a3         ;kepernyon
        bsr.s     kijelzo  ;valo megjelenitese
;-----------------------------------------
        tst.w     d3                ;lecsenges vege?
        beq.s     q1                ;mar lecsengett
        subq.w    #2,d3             ;lecsenges
q1:     move.w    d3,$a8-$96(a2)
        move.w    d3,$b8-$96(a2) ;1.hangero be
        add.l     #$40000000,d4  ;minden 4-ik
        bcc.s     kibe     ;futasnal csokken
        subq.w    #1,d4  ;soha nem lesz nulla
kibe:   move.w    d4,$c8-$96(a2)
        move.w    d4,$d8-$96(a2) ;2.hangero be
;-----------------------------------------
valaki: movem.l   d0-d7/a0-a6,-(a7)

        move.l    mem(pc),a0
        lea       $300e(a0),a0
        move.l    a0,a6

        moveq     #123,d7  ;kepernyo torlese
cikike: clr.l     (a0)+  ;ott, ahol nagyitgat
        dbf       d7,cikike

        moveq     #15,d5        ;source melyik bit
        moveq     #16,d1

kepszel:move.w    #16,d7        ;source kepszel

        lea       kepszel+2(pc),a1
        addq.w    #4,(a1)

        move.w    kepszel+2(pc),p

        cmp.w     #336,(a1)
        beq.s     annyi

        cmp.w     (a1),d1                ;16-e?
        bne.s     nemanny
annyi:  eor.w     #$0100,6(a1)    ;iranyvalto
nemanny:
        moveq     #100,d0
        asl.w     #2,d0         ;#400:kepernyoszel
        sub.w     d7,d0
        move.l    d0,d6
        lsr.w     #4,d0
        add.l     d0,a6             ;zoom bal szele
        lsr.w     #1,d6
        not.w     d6
        and.w     #$0007,d6  ;destinationbit

        move.l    d7,d3                  ;szamlal

nameg:moveq       #4,d4             ;egy pixeloszlop
                                ;(5 magas egy betu)
        move.l    a5,a2
        move.l    a6,a3

tesst:  btst      d5,(a2)          ;itt nagyit
        beq.s     nemmagas
        bset      d6,(a3)
        bset      d6,50(a3) ;2 fuggoleges pont
nemmagas:
        lea       16(a2),a2
        lea       100(a3),a3
        dbf       d4,tesst

        dbf       d6,jodest
        moveq     #7,d6
        addq.l    #1,a6           ;arreb a kepernyon
jodest: sub.w     d1,d3             ;#16-ot kivon
        cmp.w     d1,d3             ;16-tal
        bpl.s     joszam
        add.w     d7,d3             ;uj resz
```

folytatás a 72. oldalon



MÁGIKUS LAPOK

Üdvözlöm mindannyiotokat, köszönöm a leveleket. A Postán múlik, hogy a válaszaim mikorra érkeznek meg. Ismét lesz szó a varázslásról is. Talán néhány már fárasztónak találják folytonos említését, de a levelek szerint szükség van érthető (magyar nyelvű) ismertetésére. Én magam is látom-hallom, mennyi félreértés van a magyar játékosok között a varázslatok használatáról. Nekem is csak azután vált igazán érthetővé, hogy többször tisztességesen átolvastam magyarázatukat. Mégsem lehet a játék legkönnyebben érthető része a varázslatrendszer, ha ennyien nem boldogulnak vele. Amiről most írok azoknak a legértékesebb, akik használni szeretnék az opcionális karakterosztályokat, de homályos előttük ezek varázslat korlátai. A két főbűnös ebben a MÁGIA ISKOLÁI (schools of magic) és a BEFOLYÁSOLHATÓ SZFÉRÁK (spheres of influence). Az osztályok leirásában szerepel, hogy tagjai tudnak-e varázsolni. Ha igen, a leírás közli hogy mágikus VAGY papi (természetfeletti erőtől, lénytől kapott) varázslatokat. A mágiával varázslóknál közli, hogy melyik ISKOLÁKból; a papi hatalommal rendelkezőknél, hogy melyik SZFÉRÁKból varázsolhatnak. És megad egy táblázatot, ami az osztálynak 1-20. szintjéig tartalmazza a "fiókok" számát és varázslatszintjét.

A MÁGIA ISKOLÁI nem tárgyhoz és helyhez kötött, hanem fogalom ami a mágiát alapelvi csoportokra bontja. Mint a TUDOMÁNYt az ALTUDOMÁNYOK (fizika, kémia, biológia stb.), úgy osztják fel a MÁGIÁt ISKOLÁIra. Minden mágikus "iskolának" saját alapjai, eszméi, jelölésrendszere, eljárásai vannak. Ezek szükségesek a hozzátartozó varázslatok megtanulásához, végrehajtásához. Ebből a sok bonyolult dologból a játékosoknak elég csak a rövid meghatározást ismerni, a kötetekben számolható többit a karaktereknek kell tudniuk. A mágiaspecialistáknál jelentős az iskolák fogalma. Amíg az alaposztály, a mágusok minden iskolát alapjaitól egyformán tanulnak, specialista társaik már a tanulmányaik elkezdtekor erősen elmélyednek valamelyik iskolában, ahol tényleg szép eredményt érnek el. Hátulütője a dolognak, hogy a szakterületük mellett nem képesek az összes többi iskolát is művelni, ezért csak azokat tanulják mellette, ami alapeszméiben nem túl távoli szakterületüktől. A sajátjuktól teljesen más eszméket valló néhány iskolákat már alapjaiban sem értik (PHB 31), ilyen például a nekromancernek a felszentelés/bűbáj és az illuziókeltés. A varázslatok részletes leírása közli mindegyiknek az iskoláját, így nem gond tudni, hogy ki mihez érthet.

A BEFOLYÁSOLHATÓ SZFÉRÁK pedig meghatározzák a "felsőbb támogatást" élvezők számára, hogy ez a támogatás mire vonatkozik. Általában arra, ami legszorosabban kapcsolódik a felsőbb hatalom eszméihez. A PHB-ban 2-2 papi varázslót és alvarázslót közöltek le kidolgozott osztályként: CLERIC/DRUID és PALADIN/RANGER. Ezek közül csak a CLERIC alapvető osztály, de a másik 3 is elég érdekes és általánosan beilleszthető a különböző játékvilágokba. Ezért nagyon sokan használják azokat. Pl.: a természetet óvó és szerető harcos alosztály (erdőjáró) ha kiérdemli, a növényekkel és az állatokkal kapcsolatos papi varázslatokhoz jut. Ebből a 2 szférából memorizálhat varázslatokat, a mennyiséget és varázslatszintet a PHB 18. táblázata mutatja. Ezeket a varázslatokat általában az egyik "helyi" istenség biztosítja számára. A mítoszpapok arra a játékvilágra jellemzőek ahol leírják őket, ezért két különböző világban, két hasonló mítosz papjainak eltérhet a szférákon való befolyása (általában nem jelentősen, hiszen a mítosszal kapcsolatos a szféráinak kiválasztása is).

A MÁGIA ISKOLÁINAK FELSOROLÁSA ÉS RÖVID MEGHATÁROZÁSA (PHB-81-82):

ABJURATION: a védelmező varázslatok szakcsoportja. Mindegyikük meggátol vagy elűz valamilyen mágikus vagy nemmágikus hatást, teremtményt. Leggyakrabban arra használnak ilyen varázslatot hogy biztonságot nyújtson nagy veszély idején, vagy elővigyázatosságból - mielőtt végrehajtanak veszélyesebb varázslatokat. Magyarosítva mondhatjátok "abjuráció"-nak a kellő tudományos hangzás érdekében.

ALTERATION: e varázslatok változást okoznak valamely létező dolog, teremtmény vagy körülmény tulajdonságaiban. A varázslón keresztül közvetített mágikus energia hozza létre a változásokat. Magyarosítva "alteráció" avagy a változtatás iskolája.

CONJURATION/SUMMONING: e varázslatok megszereznek valamit máshonnan a varázslónak. A CONJURATION szabály szerint anyagot vagy tárgyakat teremt elő a varázslónak, valamely másik helyről. A SUMMONING megengedi a varázslónak hogy élő teremtményeket és hatalmakat kényszerítsen megjelenni előtte vagy, hogy létsíkon kívüli energiákat közvetítsen önmagán keresztül. Magyarosítva: "konjuráció/szummonálás" avagy bűvészkedés/ idézés.

DIVINATION: ez egy szükségszerűen kettéosztott iskola. A LESSER DIVINATION tanult iskola minden mágiavarázsló karakter számára, függetlenül a mágián belüli szakterületétől. Ez az iskola magábafoglalja a legalapvetőbb és életfontosságúbb varázslatokat egy mágiavarázsló számára - azokat, amelyek szükségesek ahhoz, hogy gyakorolhassa foglalkozásának egészét. A LESSER DIVINATION magába foglalja a READ MAGIC és a DETECT MAGIC varázslatokat. A második, és egyben a többi iskolához hasonlóan saját szakterületet alkotó rész a GREATER DIVINATION. Ez sokkal erőteljesebb a LESSER DIVINATION-nál, de nem feltétlenül szükséges egy mágiavarázsló tevékenységéhez. Ennek varázslatai megengedik a varázslónak hogy régelfelejtett titkokat tudjon meg, jövendöljön és hogy rejtett vagy varázslattal álcázott dolgokat észrevegyen. A DIVINATION iskola 1-4. varázslatszintű része a LESSER, az 5. varázslatszintű része a GREATER DIVINATION. Magyarosítva: kisebb - nagyobb "divináció" avagy jóslás.

ENCHANTMENT/CHARM: varázslataival változást okoz egy tárgy minőségében vagy egy teremtmény ill. személy viselkedésében. Az ENCHANTMENT mágikus tulajdonságokat tud elhelyezni egy hétköznapi(nem mágikus) tárgyon, míg a CHARM varázslatok segítségével önhatalmúlag befolyásolható lények viselkedése. Magyarosítva: "ensantálás/sárm"-olás avagy felszentelés/bűbájolás.

ILLUSION: olyan varázslatokat ad, melyek megtévesztik mások érzékeit vagy az eszét. Azok a varázslatok amelyek olyan dolgokat láttatnak amelyek nincsenek ott, olyan zajokat hallatnak amit semmi se keltett, vagy olyan dolgokra emlékeztetnek amelyek sohasem történtek meg, mind az ILLUSION-ba tartoznak. Ezen iskola varázslatai két alapvető csoportba oszthatók. Az igazi ILLUSION varázslatok azok, amelyekkel a varázsló ke-

zelni tudja a fényt, színt, hangot, és akár a szagot is. Magasabb szintű ILLUSION varázslatok energiát csapolnak más létsíkokról és már szinte valóságnak számít amit ebből a külsődimenziós energiából sző varázslójuk. A közönséges ILLUSION varázslatok megjelenési formát teremtenek. A teremtményeket vagy tárgyakat nem tehetik láthatalanná, de valami másnak láttatva elrejthetik azokat. A másik alapvető csoportja ennek az iskolának, az ún. PHANTASM varázslatok. A PHANTASM varázslatok csak áldozataik eszében léteznek, sohasem lesznek mégcsak szinte-valódiak se. Az áldozat eszében cselekedve erőteljes ráhatást váltanak ki - általában félemet. Magyarosítva: "illúzió" és "fantazma".

INVOCATION/EVOCATION: varázslatok mágikus energiát közvetítve teremtenek egyéni hatásokat és anyagokat. Az INVOCATION szabályszerűleg valamely felsőbb közvetítő közbeavatkozásán alapul, akihez a varázslatot címezték. Míg az EVOCATION megengedi a varázslónak hogy közvetlenül öntse formába az energiát. Magyarosítva: "invokáció/evokáció".

NECROMANCY: az egyik legmegkötöttebb minden iskola közül. Halott dolgokkal foglalkozik, vagy az élet, a végtagok, az életenergia visszaállításával (ex)élő teremtményekbe. Habár kevés varázslatot tartalmazó iskola, varázslatai eléggé erőteljesek. A kalandozó világ veszélyeitől adatva, a NECROMANCY varázslatok különösen hasznosnak minősülnek. Magyarosítva: "nekromancia" vagy "nekromantika" avagy holtlét iskolája.

A BEFOLYÁSOLHATÓ SZFÉRÁK FELSOROLÁSA ÉS RÖVID ISMERTETÉSE (PHB 34-34):

ALL: a minden PAP által, annak mítoszától függetlenül használható varázslatokra vonatkozik. Nincs megkülönböztetve AZ "ALL" SZFÉRÁT ADÓ HATALOM (istenség). Ehelyett, ebbe a csoportba tartoznak azok a varázslatok, amelyekkel a PAPOK alapvető feladatokat látnak el. Magyarul a közös szféra elnevezést javaslom.

ANIMAL: az állatokkal kapcsolatos vagy állatokat megváltoztató varázslatok. Nem tartalmazza az értelmes lényekre ható varázslatokat. A természettel és együttéléssel foglalkozó istenségek jellemzően "működtetik" ezt a szférát. Magyarul: állati szféra.

ASTRAL: egy kevés varázslatot tartalmazó szféra, amely mozgást vagy kommunikációt tesz lehetővé a különböző létsíkok között. A létsíkok urai vagy a közbeavatkozással foglalkozó hatalmak szokták ezt a szférát ajándékozni. Magyarul: asztrális szféra.

CHARM: varázslatok amelyek hatnak az értelmes lények hozzáállására és cselekedeteire. A szépség, az ármány, és a művészet istenségei szokták ezt a szférához adni. Magyarul bűbáj szféra.

COMBAT: varázslatok, amelyekkel a varázslójuk saját maga vagy a saját mítosza ellenségeinek közvetlenül árt vagy támad. Ezt leggyakrabban a háború vagy a halál istenségei ajándékozzák. Magyarul harci szféra.

CREATION: Varázslataival használója valamit előteremthet a semmiből, leggyakrabban követőinek a javára. Ez a szféra többféle feladatot képes kiszolgálni, az ellátástól a kitolásig. Magyarul: teremtés szférája.

DIVINATION: megengedi használójának hogy megtudja a legbiztonságosabb kimenetelű cselekvést bizonyos helyzetekben, megleljen egy rejtett tárgyat vagy újra felfedjen rég elfeledett információt. A bölcsesség és tudás istenségeire jellemző hogy ezt a szférát ajándékozzák. Magyarul jóslás szférája.

ELEMENTAL: azok a varázslatok, amelyek a teremtés négy őselemére - földre, levegőre, tűzre, és vízre hatnak. Természeti istenségek, őselemi istenségek, különböző szakmákat képviselő védőistenségek és a tengerészek istenei mind jellemzően biztosítják ezt a szférát. Magyarul: őselemi szféra.

GUARDIAN: varázslatai mágikus őrizetet helyeznek rá egy tárgyra vagy személyre. E varázslatok sokkal cselekvőképesebbek a PROTECTION szféra varázslatainál, mivel ezek valamiféle tényleges őrzőt teremtenek. Védelmező, gyógyító és ármánykodó istenségek mind biztosíthatják e szférát. Magyarul: őrzés szférája.

HEALING: varázslatok, amelyek betegségeket vagy sebeket gyógyítanak, eltávolítják a fertőzést. Ezek a varázslatok nem tudják visszahozni az életet vagy újranöveszteni az elveszett végtagokat. A HEALING varázslatait meg lehet fordítani és sérülést okozni velük, de ezt csak a gonoszok csinálják. A védelmező és könyörületes istenségek adják a HEALING varázslatokat a legvalószínűbben, de kisebb mértékben a természeti istenségek is nyújtják ezeket. Magyarul: az egészség szférája.

NECROMANTIC: varázslatai visszaállítják egy teremtmény életerejének némely alkotóját - ha azok teljesen megsemmisültek. Ezek lehetnek az élete, végtagja vagy egy tapasztalati szintje. Ezek a varázslatok megfordítva erőteljesen pusztítóak és csak a kiemelkedően gonoszak használják így. Az élet vagy a halál istenei a legvalószínűbb, hogy nyújtani tudják e szférát. Magyarul: holtlét szférája.

PLANT: növényekre ható varázslatok, sorában az egyszerű növénygazdálkodásiaktól (terménynövelés), a növényi élőlényekkel való párbeszédig. Növénytermesztési és természeti hatalmak ajándékozzák e szférát. Magyarul: növényi szféra.

PROTECTION: varázslatok, amelyek misztikus védelmet nyújtanak, hogy megvédjék használójukat vagy kijelöltjeit az ártalmas támadásoktól. Háborús és védelmező istenségek adják a legvalószínűbben ezt, habár a könyörületre és jótevésre elszánt istenségek szintén felajánlhatják. Magyarul: védelmezés szférája.

SUMMONING: varázslatai más helyekről, vagy akár más dimenziókból a használó szolgálatára hív teremtményeket. Az ilyen szolgálat gyakran ellenére van a megjelenített teremtménynek, így az ilyen varázslás nagy veszéllyel jár. Mivel a megidézett teremtmények gyakran nagy kárt és rombolást okoznak, az ilyen varázslatot gyakran a háború vagy a halál hatalmai adják. Magyarul: idézés szférája.

SUN: a naprendszer alapvető erőivel foglalkozó varázslatok - a fény tisztasága és ennek ellenrésze a sötétség. A SUN varázslatok közösen meglevőek a természeti, növénytermesztési, és élet-adó hatalmakban. Magyarul: a nap szférája.

WEATHER: varázslataival megengedi használójának hogy kezelhesse az időjárást. Az ilyen kezelés az egyszerű esőbiztosítástól, a tomboló elemek megfékezéséig terjedhet. Nem meglepő, hogy ez a természeti és növénytermesztési hatalmakhoz tartozik, és létezik a tenger és az óceán nagyhatalmainál is. Magyarul: időjárás szférája.

Ezek voltak a játékhoz nem kötelezően használandó ISKOLÁK és SZFÉRÁK. Számszerint 8 és 16, és a DM bővítheti számukat saját kitalálmányaival (csak legyen értelmük is). Én még egyetlen olyan értelmes új varázslatot sem bírtam kitalálni, amit ne tudtam volna besorolni ezekbe. A *THE COMPLETE WIZARD's HANDBOOK* ugyan próbálkozott egy új iskola kifejlesztésének bemutatásával, de a végeredmény egy ALTERATION (ha jól emlékszem) alcsoport lett, nem külön iskola. Az eddigiek elolvasásából remélem kitűnt a MÁGIA ISKOLÁI és a BEFOLYÁSOLHATÓ SZFÉRÁK közti néhány különbség. Például: míg az iskolákba leginkább a megvalósulási módszerük alapján csoportosítják a varázslatokat, a szférák-

ba pusztán a végeredményük alapján. A varázslatok leírásában sok mágikus varázslatnál több iskolát is felsorolnak. A magyarázat erre hogy az ilyen varázslat mindegyik megadott iskolában általánosan létezik. A papi varázslatoknál is megtalálható az iskola megnevezése, de ez csak vonatkoztatási célokat szolgál és segít elképzelni a varázslat működését.

A "multi-class" karakterek. No, ezzel is van még gond? Az embertől eltérő karakterfajok képesek több osztályt egyszerre tanulni és fejlődni azokban. Hogy egy karakter ezt tehesse, csupán a faj és e több osztály megkövetelt minimum alaptulajdonságait kell hogy teljesíste. Az hogy a faj tagjai mely osztályokból tudnak egy, két vagy háromfélét egyszerre megtanulni, a faj természetétől függ. A két vagy három osztályú karakterek gyűjtőneve a multi-class (többosztályú). A több és egyben eltérő osztályok egyesítésekor felvetődik, hogy a mindegyikben meglevő, de eltérő mértékű képességekből melyik lesz érvényes? Jellemzően a jobbik.

- A mentődobásokból mindig az, amelyik az osztályai közül pillanatnyilag a legelőnyösebb.

- A használható fegyvereket mindig osztályai közt a legjobb THAC0-júval kezeli.

- A páncélok közül akár a legtöbbet engedő osztálya szerint is választhat, de másik osztályainak adottságait (pl.: a mágiát, tolvajképességet) ezzel visszaszoríthatja.

- A HP-okat egyfajta átlagban kapja meg az osztályaitól. Első szinten külön dobni kell mindegyik osztályának HP dobókockájával, a dobott értékeket összeadni és az összegüket elosztani annyival, ahány osztályú a karakter. Töredék HP nincs, ezért a törteket lefelé kell kerekíteni. Ekkor, ha van egészségi HP járulék, azt egészében hozzá lehet adni vagy ha negatív kivonni.

- A negatív egészségi HP járulék lecsökkentheti a HP-okat 1 alá, de mivel 1 HP a kezdési minimumérték, az ilyen karakter 1 HP-al kezdi a játékot.

- Ha a karakter egyik osztálya a WARRIOR főcsoportba tartozik és 16-nál magasabb egészsége van, 1-es szintűként EGÉSZBEN megkapja a csak WARRIOR-oknak járó 2-nél magasabb HP-járulékot.

Ha a karakter elég XP-t gyűjt, hogy egy vagy több osztályában szintet lépjen, nő a HP-ja is. A WARRIOR-ok és a PRIEST-ek 9., a WIZARD-ok és a ROGUE-ok 10. szintig a HP kockájukkal dobva kapnak HP-t. Ezutáni szintlépéseknél mindig egyenlő értékkel nő a HP-juk, és az egészségi HP járulék többé nem adódik hozzá. Azoknak az osztályoknak amikből a karakter szintet lép, külön dob a HP dobókockájával (a fent leírt szinteken már csak rögzített értéket kap). Az értéket elosztja annyival, ahány osztályú (a végeredményt lefelé kerekítve, de minimum 1-et kap). Ennyivel nő a maximális HP-ja.

- Ha a DM nem követeli meg szintlépéseknél a tréninget, tehát a szükséges XP begyűjtésekor azonnal az új szint lép érvénybe, a kapott HP hozzáadódik a pillanatnyi sebesült HP-hoz is. Persze nem viheti sem az új maximumig, se föléje(ez matematikai igazság).

- Ha a szintlépéshez tréning is kell, azalatt valószínűleg felgyógyul a karakter az új maximális HP-jáig.

- Ha van egészségi HP járuléka, azt is elosztva hozzáadja a végeredményhez. Ha negatív értéke van, az hiába viszi le a dobás utáni osztott értéket 1 alá, mivel szintlépésnél a HP minimum 1-gyel nő.

- Ha valamelyik WARRIOR osztályban lép szintet és 16-nál nagyobb egészsége van, arra a szintlépésre a 2-nél nagyobb WARRIOR HP járulékot kell elosztania és azt hozzáadni a dobásbol származó kerekítve osztott eredményhez.

- És most álljunk meg egy pillanatra! Mi lessz a szintlépéseknél az egészségi HP járulék törtekkel? Erről ugyanis nem ír a PHB. A következőket írják a 44. oldalon: "A karakter egészség járuléka eloszlik osztályai között, ezért egy harcos/mágus a járulék 1/2-ét kapja meg - mikor szintet lép harcosként és a másik 1/2-ét - mikor szintet lép mágusként. Egy harcos/mágus/tolvaj járulékának 1/3-át kapja meg, mikor szintet lép mint harcos, 1/3-át mikor szintet lép mint mágus, és a többi 1/3-ot mikor szintet lép tolvajként."

- Mivel nincs tökéletesen leírva az erre vonatkozó szabály, a játék logikája alapján megpróbálhatjuk kikövetkeztetni.

- Az elosztott HP járulék törtrészét is lefele kell kerekíteni?

- Vonatkozik erre is, hogy az osztástól függetlenül 1 a minimum, amit a karakter megkaphat belőle?

Akkor egy 3 osztályú karakternél a 15-ös egészség iszonyú előnyökkel járna, míg a 16-17-18-as semmi többet nem nyújt. Egy 10/10/10-es szintű féltünde harcos/mágus/tolvajnak 30-tól 57 HP-ja lehet a hivatalos szabályok szerint. Ha a HP járulékot osztás után lefele kell kerekíteni, de 1 a minimum ami jár belőle, 15-ös egészséggel minimum 59 HP-ja lenne. 59 és 87 lenne a minimális és a maximális HP-ja. 16-os, 17-es, 18-as egészséggel viszont a HP-jai ugyanannyiak lennének mint a 15-össel. Ez megdöbbentően soknak tűnik, mivel ennek a szintnek az eléréséhez összesen 910000 XP kell. És nézzük meg hogy ennyi XP-ből, ha csak egyik osztállyal rendelkezne a karakter, hányadik szintű lehetne: 11 (harcos), vagy 12 (mágus), vagy ha ügyes 14 (tolvaj). Valószínü hogy még mint csak harcosnak is kevesebb HP-ja lenne, 15-ös egészségűnek most dobtam ki összesen 53 HP-t próbából. Ha így működik a multi-class HP rendszere, rendkívül nagy előnyhöz juttat egy magas tulajdonságot.

- Esetleg csak akkor kapja meg egy szintre a HP járulékot a karakter, mikor azt minden osztályával elérte már, de akkor egészben? Alapötletnek nem lenne rossz, de ekkor egy Warrior osztály mindig a jobbik HP járulékot garantálná a 16-nál magasabb egészségből, és az a többi osztálynak miért járna? De ezt el lehet fogadni kompromisszumos megoldásként. Indoklás, hogy a többosztályú karakter összesíti is a különböző osztályok elemeit, így például a WARRIOR osztály magas egészségért adódó járulékát. És így megvannak az érzhető fokozatok a 15-19-ig terjedő tulajdonságértékek között. Persze ahány ház annyi szokás, nem kötelező ezt használni.

Még megjegyzem, hogy a 2nd editionban nem kötelező, hogy az osztályok között egyenlően oszlik el az XP; a DM oszthat aszerint, hogy milyen képességeket használsz főleg egy kaland teljesítéséhez.

A leírtak már szaktémának számítanak, ezért lehet, hogy sok kezdő nem érti jól. Ha még az én ismertetésemből sem válltak érthetőbbé, azt csak sajnálni tudom, elnézést kérek.

Hoild.

AMOS the Creator

Amos Professional V1.0

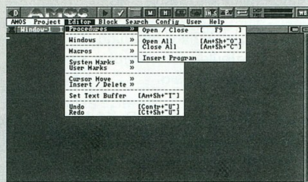
Mostanában nem lehet panaszunk az Amos verziók fejlődésére. A tavalyi év igen bőkezű volt az Amos rajongók népes táborához. Szinte havonta jöttek új és újabb verziók, Amos változatok, újdonságok. Először is megjelent az Amos V1.34, majd a kevés érdeklődést keltő Easy következett. És hogy ne legyen panaszunk, még egy mutáns V1.4 felbukkanása is borzolta az idegeket. Ez a verzió megosztotta a "tábort", volt aki azt állította ez más mint a régi (V1.34), és volt aki egyszerű kalózkodásnak minősítette a verziót. Egyébként mi sem találtuk másnak. Bár igen megtévesztő.

No és persze az "új" V1.1 3D Object Modeller is megjelent, ami még mindig nem futott a 2.0-ás gépünkön. Mindezek mellett, hogy még jobban elbizonytalanodjon az ember, kihoztak egy Amos Professional V1.0-át. Mivel erről a verzióról még nem írtunk (de ígértük), hát most sort kerítünk erre is. Előre bocsátom, hogy ez nem olyan könnyed falat mint az Easy-ke, megemésztése hosszadalmasabb és érdekesebb. De azért reméljük, a cikk végére mindeki eldönti magában, rendíthetetlenül terebélyesedő Amos-unk mely ágát kívánja követni.

Nos az első dolog ami a leginkább szembeötlő, a terjedelme. 6 lemezt foglal el a pici. A másik dolog, a jó(?) "üzleti" fogása a EuroPress-nek, az az Update hiánya. Vagyis akárcsak az Easy esetében, nincs semmiféle installálás a régibbi V1.XX verzióhoz. Magyarul, akinek kell, az vegye meg az egészet kompletten.

Az ára jóval több mint a sima Amosnak, de ezért persze többet is kapunk. A szerzők ajánlata szerint sok új, eddig nem ismert utasítást építettek a fordítóba (már több, mint 700). Lemezei, maga a Professional System, Accessories (Help és User) lemez, két darab Productivity (Demo) lemez és a Tutorial (tanító) lemez. Valamint egy komplett játéklemez, egy kis mászkálós játékkal, de ezt még a "régi" V1.34 Amos-sal írták, a címe Wonderland. A Productivity 2. lemez tulajdonképpen egy procedure könyvtár, aminek anyagát egy programozói verseny legjobb darabjai alkotják.

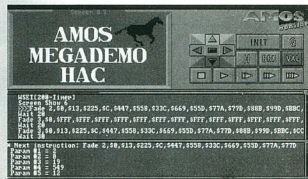
A program bejelentkezéskor (hasonlóan az Easy-hez) installálja önmagát, akár lemezre vagy HD-re. A kezelése merőben eltér az eddigi megszokott verzióktól.



Mint láthatjátok, most már áttértek az Amigán megszokott, ún. legördülő menü vezérlésre. A menük megnyitása kicsit lassúra sikeredett, de még elviselhető szintű. Természetesen a billentyűzet kiosztása is megváltozott, a hot-key -ek nem egészen ugyanazok mint a régebbi Amosnál. Maga az Amos Professional V1.0 lefelé kompatibilis. Vagyis régebbi Amos programjainkat betölthetjük, no persze ha nem használunk 3D. és compiler utasításokat.

Kinézetre, hasonlóan az Easy-hez igen csicsás, modern (szerintem feleslegesen). Az első szembetűnő dolog maga az editor, illetve a szerkesztőjének sok új, hasznos funkciója. Nagyon átdolgozták, sok eddig hiányolt dolgot, lehetőséget építettek bele. Ilyenek pl.: Undo, Redo, Macro definiálás, könnyebb blokk műveletek stb.

Segíti a programozást a Windows menü. Itt több szerkesztő ablakot (Windows) tudsz egyidejűleg megnyitni, lapozni köztük, le és fel húzogatni, illetve ezekben szerkeszteni. Az igen sok új utasításnak, lehetőségeknek és a túlcifrázott editornak köszönhetően, "megeszi" a memória nagyobb részét. Szerkesztésre ugyan van elég hely, de viszont ha betöltesz egy "közepes" modult, hozzá plusz egy képet, akkor bizony szinte alig-alig marad hely a kódra. Tehát 512k-s gépeken nem valószínű, hogy lehet valamire is használni, 1M-án pedig csak közepes memória igényű programok szerkesztésére, futtatására alkalmas. Legalább 2Mbyte memória ajánlott! A fenmaradó memória (1M gépen): Chip-Ram: 342176, Fast-Ram: 125472 A memóriában helyet foglal még a Monitor, ami nem más, mint az Easy-ből megismert program tesztelő (debugger) és futtató továbbfejlesztett változata. Lásd Easy ismertetést.



Négy extensiont tölt be a szerkesztő, Music, IO, Picture Compactor, Request. A Compiler-t, és 3D-t a megjelenésekor még csak igérték, de azóta valószínűleg már megjelent. Ramos (futtató) viszont nincs hozzá. Legalábbis nem fájl formában. Hasonlóan az Easy Amos-hoz, az editorból közvetlenül lehívható egy On-Line-Help. Vagyis egy teljes(!) gépkönyvet tölt be az Accessories lemezről.

A másik jó dolog a Help fájlban, hogy a kiválasztott utasításról nem csak infót ad teljes leírással, hanem (ha az egérrel kiválasztjuk a pirosan kiírt utasítást pl. Track Load...) kérésre betölt egy kis demot, ami rengeteg megjegyzést tartalmaz.

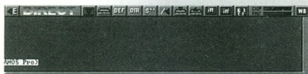
Ezenkívül betölthetők közvetlenül a Prohoz mellékelt felhasználói programok: Object editor, Icon Ed., Sample maker stb. Erre egy külön főmenü szolgál.

A File Selector is teljesen megváltozott. Olyan dolgok mint Store, Assigns, Sizes, Get Dir stb, igen megkönnyítik a munkát. Igen kényelmes, jó dolgozni vele (Store).

Külön Configaration főmenü kapott helyet, ahol hasonlóan a sima Amoshoz, az editor összes paramétereit állíthatjuk, tetszésünk szerint. Akár magának az editornak a menürendszerét is átírhatjuk. Ez igen pozitív dolog. Például a fent említett felhasználói programok almenüjét megváltoztatva, átírva, akár saját programunkat is betehetjük, lehívhatjuk. A config/set interpreter menüvel mindenféle változtatásokat eszközölhetünk ugyanúgy, mint a V1.34 esetében. pl. színek, Bob, Sprite, Buffer, hiba üzenetek...

Megmaradt és kibővült az Accessory lehetősége. Bekapcsolható a config menüben az editor hangeffektjei, vagyis mindenféle "jópofa" zajokat hallhatunk pl. gépelés közben.

A közvetlen, direkt mód felépítése is jelentősen megváltozott. Innen akár egyenesen a file selectort is lehívhatjuk. A funkcióbillentyűkön kívül használhatjuk a direkt mód ablakon elhelyezett menüket. A direkt ablak mozgatása, nagyságának megváltoztatása lehetséges már egérrel is, akárcsak a szerkesztő (editor) ablakait. A begépelt utasításokat a régi Amosnál, a funkció bill.-vel lehetett újra visszakérni. Itt megváltozott, a cursor le, fel bill.-vel lehet lapozni a régebbi utasítások közt. Visszatérve az editorba (esc), majd újra a direct módba (esc), nem felejti el az előbb kiadott direct utasításokat, tárolja őket.



Most pedig ízelítőül néhány új utasítás.

Hang: Samples (Digihang) teljes szintű kezelése. MED modulok kezelése, Med play, Med Midi On!

Animáció: Képes Dpaint IFF animációkat lejátszani. Betöltése a frame load utasítással lehetséges. Utasításai:Frame Load, Frame Play, Frame Length, Frame Param, Frame Skip, IFF Anim, Mask IFF.

Arexx használata: Arexx Open, Arexx Close, Arexx Answer, Arexx Wait, Arexx Exist stb.

IO: Print Open, Close, Send, Out, Online, Error, Check, Base, Abort.

A leghasznosabb újítás, az ún. Amos Interface. Ezek merőben új utasítások, igen kellemes és hasznos a használatuk. Mit is nyújt nekünk ez az utasítássorozat (115 új utasítás)? Olyan grafikus dialógus ablakot csinálhatunk, amilyet csak akarunk. Bármit hozzárendelhetünk az egyes boxokhoz. Egy külön, erre a célra írt szerkesztővel bármilyen, Iff képből kivágható-ak a boxok, menük, képelemek. Ezt egy külön erre a célra definiált bank tárolja. Betöltésekor az innen vett adatokból újra generálja a definiált dialog boxot. Az egész eljárás tényleg csak pár sor! Ez eddig sima Amosban jóval több időt és helyet igényelt. Szuper jó! Remélhetőleg beépítik a hagyományos Amosba is, vagy legalábbis nagyon jó lenne. Tulajdonképpen az egész Pro-ban ez a legszembetűnőbb változás. A többi új utasítások is hasznosak, de nem nyitnak új területet.

Természetesen még sok mindent lehetne írni a Professional Amosról, de azt hiszszük, ez ízelítésnek éppen megfelelt. Ha esetleg van rá igény, akkor folytatjuk.

Végső következtetések (morfondírozások).

Maga az Editor jó, átgondolt, sok-sok új funkció teszi kellemessé a használatát. Viszont egy csöppet tetű (A500-on). Nagyon sok memóriát emészt fel az editor, vagyis behatárolt milyen kiépítettségű gépen lehet optimálisan használni. Egy winchester igen-igen ajánlott hozzá, hiszen ha a help részt is szeretnéd használni, sőt netán erről demót is kérsz, jópárszor kell lemezt cserélned, és ez elveszi az ember kedvét. A futtató (Ramos), és a Copmiler hiánya (egyelőre) behatárolja a szerepét. Ezt egyébként '92. novemberre ígérték. Viszont ha megjelenik hozzá, akkor ez bizony további memória vesztéssel jár.

Egy programot a használhatósága határoz meg. Jellemző, hogy bármilyen jó is a Pro. azért mi még mindig a régi Amost használjuk, többnyire. Hogy A1200-n milyen gyors azt még nem tudjuk, de mire e sorok megjelennek már tudni fogjuk. De ha már itt tartunk, természetesen az Amos sem léphet át azon a tényen, hogy átírják az új AA Chipset támogatására és a 32 bites proc-ra. A1200-n működik az Amos V1.34, sőt még a lemezújság is, viszont nem tudja kihasználni a K3.0-a és az AA CS új lehetőségeit. Várhatóan készül egy újabb, AA-s verzió a régi V1.34 Amoshoz is és minden bizonnyal a Prohoz is.

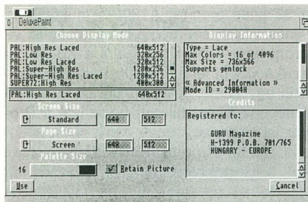
Azt, hogy most merre veszik az Amos fejlesztési irányát -nem tudni pontosan. Valószínűleg a Pro. felé, hiszen igen nagy munkát fektettek bele. Az Easy csak egy átmenet volt a Pro felé, és a régi Amosnak is talán csak annyi jövője van, mint az A500-asoknak. A Pro. extensionjai nincsenek beépítve az editorba (mint az Easy esetében), tehát bővíthető, lesz hozzá update, lesznek új extensionok. Én nagyon reménykedem abban, hogy a Pro. csak egy újabb lépés (akárcsak az Easy) egy jobb, igazi V2.0 Amos felé. És abban is reménykedek, hogy a "régebbi" Amos verziót tovább fejlesztik, update szintjén.

Végkövetkeztetés. Az Amos Pro. igen jó! De legalább 2 Mb és HD kell hozzá. Vagy mondjuk egy A1200-es. Felépítése átgondolt, jól kezelhető. Konfigurálása lehetséges, szerkesztője emberközeli. 500-ason, egy drive-val nem célszerű a használata, ám 1200-ason minden bizonnyal jelentősen felülmúlja elődjét.

Idehaza is meg lehet már vásárolni, de az ára jóval több mint a sima Amos-nak. Örvendetes tény, hogy végre már nálunk is kezdenek rájönni: érdemes eredeti programokat eladni és vásárolni.

Lázi & Angler of HAC.

Új Deluxe Paint
A négy és feledik



Az Amiga rajzolóprogramok koronázatlan királyának a Deluxe Paint-nek, hamarosan új verziója jelenik meg. A DPaint IV 4.5 legfontosabb újítása, hogy a képernyő felbontás és a színek száma az 2.0-ás és a 3.0-ás rendszer "graphics database"-éből szabadon választható. Ez azt jelenti, hogy az ECS gépeken (A500+, A600, A3000) az eddig nem használt módokban (SuperHires, Productivity 4 színnel), ill. az új AA Chip-set-es képeken (A1200, A4000) az összes felbontásban 256 vagy akár 262144+ (HAM8) színnel is rajzolhatunk. Az új szolgáltatások között találjuk a ClipBoard támogatást, a Brush menü Copy ill. Paste menüpontjában. Így már könnyen cserélhetünk képeket más, a ClipBoard-ot támogató programok és DPaint között.

A 3.0-ás rendszer Intuition.library-jában már megtalálhatók a Tablet kezelő rutinok. Ezt használja ki az Effect menü Pressure menüpontja. Ha nyomásérzékeny táblát használunk, akkor a Deluxe Paint is a toll nyomásának mértékben rajzol vastag vagy vékony vonallal. A Brush metamorphosis is változott. Nincsen megkötés a Brush méretére, és az új algoritmus is szebb átmeneteket hoz létre.

Könnyíti a program kezelését, hogy a felbukkanó requester-ekre egy billentyű leütéssel is választ adhatunk. A Dpaint 4.5 már képes 24 bites képek beolvasására, ekkor a 16.8 millió színű kép az aktuális módra konvertálódik. Munkánk elmentése 24 bites formátumban továbbra sem lehetséges.

Az új Dpaint 2.0-ás vagy annál nagyobb verziószámú Amiga Operációs rendszert igényel. A program végleges változata február elejére várható.

A1230 Trubo
Az első az elsőtől

Az amerikai GVP mindig rugalmasan reagált a piaci igényekre, de a mostani meglepetésük minden várakozást felülmúl. Az A1230 jelű termékük egy turbókártya az alig 3 hónappal ezelőtt bemutatott Amiga 1200-ashoz.

Az A1230Turbo egy 40 MHz-es 68030-as processzort, 68882-es matematikai kooprocesszor foglalatot és 2 SIMM modul helyet tartalmaz, amelybe max. 32 MB 32 bites Fast-RAM modult helyezhetünk. A modulok mérete 1 MB, 4 MB és 16 MB lehet, ezeket keverhetjük is a két foglalatban. Az alapkiépítés 1db 1 MB-os modult tartalmaz.

A kártya az A1200-as alján található buszra csatlakozik. Ára: $499, megjelenés időpontja 1993. február.

GVP Inc. 600 Clark Avenue,
King of Prussia PA 19406 USA
Tel. : 215-337-8770
Fax : 215-337-9922

A1200 memória
Igazi gyors RAM

Itt van az első Fast RAM bővítés a A1200-ashoz! Az Advances Systems & Software cég Blizzard 1200/4 jelű kártyája 4 MB, 0 Wait states Fast RAM-ot tartalmaz, amelyet a gép alján található buszra kell helyezni. Egy másik, az anyakártyára helyezhető modul segítségével, újabb 4MB memóriát nyerhetünk. A megvalósítás többrétegű nyomtatott áramkör, felületszerelt alkatrészekkel, amelyre 2 év garanciát ad a cég.

Megjelenés időpontja 1993. február.

Az alapkártya 450 DM, a modul 330 DM.

FastLane Z3
A4000 SCSI + RAM

Az AS&S az A1200-as memóriabővítővel egyidőben hozza ki kombinált kártyáját az A4000-eshez. Az SCSI-II-es merevlemez vezérlő mellett max. 64 MB-os 32 bites Fast-RAM bővítési lehetőséget kínál a FastLane. A Zorro III-as buszra tervezett SCSI vezérlőelméleti átviteli sebessége 10 MB/s, Burst módban 33 MB/s. A vezérlő minden SCSI eszközt támogat, beleértve a DAT-okat és cserélhető merevlemezeket is.

A kártya ára RAM nélkül: 800 DM

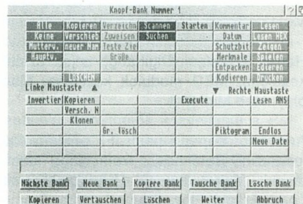
Advanced Systems & Software
Homburger Landstr. 412
6000 Frankfurt 50
Tel. : (069) 548-81-30
Fax : (069) 548-18-49

Directory Opus 4.0
A kényelmeseknek

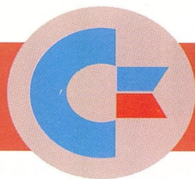
A Mexikói innovatronics cég népszerű Directory Opus programjának új változata jelenik meg a napokban. A DOpus mind a mai napig a fájl másolók koronázatlan királya volt, több száz szolgáltatásával, könnyű kezelhetőségével és teljesen újra konfigurálható felhasználói felületével hárította a trónkövetelőket. Az újdonságok a DOpus 4.0-ban: teljes AA Chip-set támogatás, az új grafikus módokat használó képek megjelenítése; a legújabb NoiseTracker, SoundTracker, ProTracker, MED w/MIDI, Oktalyzer formátumú zenék lejátszása; arexx kompatibilitás, új parancsok beillesztése; kibővített nyomtatás, betűkészletek (beleértve a AGFA Compugraphic-ot is 2.0-ás rendszertől felfelé) és animációk egyes képkockáinak kinyomtatási lehetősége, csökkentett memóriaigény, új konfigurációs program.

A program ára: 150 DM

Németországi képviselet:
Innovatronics GmbH Im Heidkamp 11.
W-5000 Cologne 91.
Tel. : +49-221-875126
Fax : +49-221-870474



Marinov 'Gaborca' Gábor



Commodore



Novotrade 2C

Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

Áraink a következők:

C64	13.990.-
Datasette	2.990.-
1541/II Floppy Drive	15.990.-
C1531 C64 Mouse	2.990.-
Amiga 500	39.490.-
RF Modulator	3.900.-
Monitorok	

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

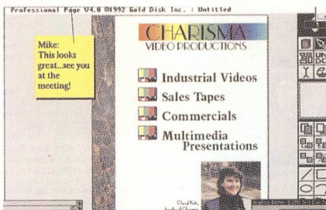
- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933

HÍREK

ProPage 4.0
Színre színt



A kanadai Gold Disk, a Soft-Logic nagy vetélytársa a Professional Page kiadványszerkesztő új változatával jelentkezett. A 4.0 legfőbb újdonsága az AA Chipset támogatás, - ezentúl 256 színű képernyőn szerkeszthetjük oldalainkat! A ProPage képernyőkezelése mindig is jobb volt a konkurrens PageStream-énél, az oldalakra szerkesztett képeket eddig 16 szürke árnyalatban mutatta a program (míg a PageStream csak kettőben), most már 256 színben! Az eddigi meghatározott nagyítási méretek mellett, most már tetszőleges arányban felnagyíthatjuk az oldal egyes részleteit.
Fontos újítás a Font Preview ablak, a betűtípus választásnál. A kész oldalakat egy kis ablakban megjeleníthetjük, és a sorrendjüket szabadon megváltoztathatjuk. Az új Font Kerning opció segítségével módosíthatjuk a program által automatikusan meghatározott, egyes betűpárok közötti távolságot. A ProPage 3.0 nagy újítása a Page Genies volt, ami nem más, mint egy Arexx makró gyűjtemény, amellyel táblázatokat generálhatunk, automatikusan borítékot címezhetünk, stb. A 4.0-ában rengeteg új makró található, valamint egy új szerkesztő amellyel saját ötleteinket valósíthatjuk meg anélkül, hogy jártasak lennénk az Arexx nyelvben. Kibővítették a grafikák importját is, a következő formátumokat olvashatjuk be: IFF, GIF, TIFF, PCX, BMP, ProDraw, EPS, Adobe Illustrator, Aldus Freehand. A vektor képek módosíthatóak is, ha a ProPage hotlink kapcsolatban áll a ProDraw-val.
A ProPage-hez mellékelnek egy egyszerű szövegszerkesztőt, és rajzolóprogramot, amelyekkel kisebb módosításokat végezhetünk.
Hasznos, ha egy munkán többen dolgoznak, hogy a lapokon nem kinyomtatható megjegyzéseket hagyhatunk munkatársainknak.
Megjelenés időpontja: február. Ár: $295, upgrade a régebbi verziókról: $75.

Gold Disk P.O. Box 789
Streetsville Mississauga, Ontario
L5M 2C2 Canada

Brilliance
A Deluxe Paint verő?

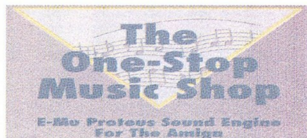


Az amerikai Digital Creations, a DCTV megalkotói úgy gondolták, eljött az ideje egy új, minden eddiginél jobb rajzolóprogram piacra dobásának. A Brilliance kiadásának nem titkolt célja a Deluxe Paint egyeduralmának megtörése. A programot a DPaint Atari ST, Deluxe PhotoLab, DCTV Paint programozóiból összeállt csapat készítette, és mindent tud amit a DPaint, sőt... Az új program minden funkciója 24 bites pontosságú, majd a megjelenítés a kiválasztott képernyőmódban történik. Természetesen az új AA Chipset módok is a rendlkezésre állnak.
Ha valaki ebből arra következtet, hogy a program lassú, akkor téved. A Brilliance minden funkciója ugyanolyan sebességgel működik egy alapkiépítésű A500-ason, mint a vetélytárs funkciói egy A3000-esen! Ebben szerepet játszik az is, hogy a program assembly nyelven íródott.
A Deluxe Paint összes rajzmódja, szolgáltatása rendelkezésre áll olyannyira, hogy ezek billenytű kódjai is azonosak a két programban. A DPaint-tal szemben lehetőség van egyszerre több képpel ill. animációval való munkára, ezek számát csak a rendelkezésre álló memória mérete korlátozza. A többfokozatú UNDO mindig elérhető. Ha nem tetszik a program felhasználói felülete, akkor a menüket és a gadget-eket kedvünkre alakíthatjuk.
A program memóriaigénye minimum 1MB, a megjelenés időpontja 1993. február.

Digital Creations P.O. Box 97
Folsom CA 95763-0097
Tel.: 916-344-4825
Fax: 916-635-0475

Új hangkártya
32 csatorna, 16 bit

A Blue Ribbon Soundworks, aki zenei programjaival (Bars&Pipes professional, SuperJAM) szerzett nevet magának, most egy fantasztikus hangkártyát mutat be az Amigához, a The One-Stop Music Shop-ot. A kártya lelke egy E-MU Proteus Sound Engine, amely több száz 16 bites CD minőségű hangmintát tartalmaz. Az előre eltárolt hangokból egyszerre 32 csatornán játszhatunk le mintákat. Ha valaki kevesellné a hangminták számát, a kártyán található midi interfész segítségével kibővítheti azokat. A mintákat, a kártyán található jelfeldolgozóval egyébiránt szabadon torzíthatjuk, így gyakorlatilag végtelen sok hangzás előállítására van lehetőség.
A kártya természetesen együttműködik a cég programjaival (Bars&Pipes professional, SuperJAM), azokkal professzionális rendszert alkot.
The Blue Ribbon SoundWorks Ltd 1605



Chantilly Drive, Suite 200
Atlanta, Georgia 30324
Tel. : (404)315-0212
Fax : (404)315-0213

MERLIN
Igazán varázslatos

A német X-Pert nagyteljesítményű grafikus kártyáiról már többször volt szó a GURU lapjain. Nemrégiben bemutatott

termékük a DOMINO, az első VGA kártya az Amigához. Nos most úgy tűnik, az eddigi tapasztalatok felhasználásával megalkottak egy igazán meggyőző grafikus kártyát, amely rugalmasságát a VISIONA-tól, alacsony árát a DOMINO-tól, a grafikus kooprocesszor ötletét pedig az Amigától örökölte,ez a MERLIN. A MERLIN alapkártya programozható felbontású, max. 1280x1024 24 bit, 1600x1280 64000 színnel, 2048x2048 256 színnel. A kártyához az EGS könyvtárak mellett (ezek működtetik a kártyát, sok program pl. ImageFX is tudja használni) egy WorkBench emulátort is kapunk. A MERLIN-t vetélytársaitól egy nagyteljesítményű grafikus kooprocesszor különbözteti meg, a MERLIN Blitter. A cég állítása szerint, ez 40-szer gyorsabb mint az Amiga Blitter, közel 50 millió képpontot képes megmozgatni másodpercenként. Kimenetek: PAL/NTSC, Y-C, FBAS, VGA.
Technikai érdekesség, hogy a MERLIN automatikusan felismeri a ZORRO III-as 32 bites buszt (A3000, A4000) és kihasználja annak lényegesen nagyobb adatátviteli sebességét, de a 16 bites ZORRO II-es buszon (A2000) is működik.

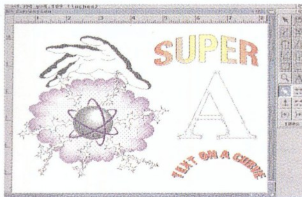
A kártya modulárisan bővíthető: VideoDigitalizáló modul - valós idejű képdigitalizáló, a bemenő jel lehet: PAL/NTSC, RGB, YUV, Y-C, FBAS. A modul segítségével 72 Hz-es 24 bites Workbench képernyőn valós időben nézhetjük pl. a TV-t 320x200-as felbontásban (kép a képben). Később jelenik meg a Genlock modul, amellyel videojelet és kártya 24 bites képét keverhetjük egymásra.
A kártya 1,2,4 MB video RAM-mal kerül forgalomba. Az 1 MB-os verzió max. felbontása 640x480 24 bit, 2MB - 800x600 24 bit, 4 MB 1280x1024 24 bit. A video memória mérete később bővíthető.

A kártyához mellékelt Workbench Emulator-hoz hasonlóan, több programhoz létezik illlesztő, amelynek segítségével a programok a MERLIN nagyfelbontású villogásmentes képernyőjét használják az Amiga képernyő helyett. A támogatott programok: ADPro, ImageMaster, Real 3D, VistaPro, Caligari Broadcast, Imagine, ImageFX, Caligari 2, Scenery Animator. Ezek külön megvásárolhatók darabonként 25-100 DM közötti áron. A kártya működéséhez legalább 2.0-ás operációs rendszerre van szükség.

Bemutatás időpontja: 1993 február.
Árak: MERLIN 1MB - 598 DM
MERLIN 2MB - 698 DM
MERLIN 4MB - 848 DM
Digitlizáló modul - 598 DM
A DOMINO tulajdonosok felár ellenében becserélhetik kártyájukat MERLIN-re.

X-pert Computer Services GmbH
Dorfstr. 14 5541 Strickscheid
Tel. : (0 65 56) 814
Fax : (0 65 56) 1274

Art Expression
A ProDraw vetélytárs



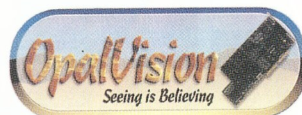
Az amerikai Soft-Logic a PageStream kiadója végre bemutatta a régóta hiányolt strukturált rajzolóprogramját, az Art Expression-t. A PageStream-hez nagyon hasonló kinézetű program 18 különböző eszközt kínál vektorgrafikáink elkészítéséhez. Képes metamorphosisra különböző színű és alakú grafikák között, rotate, skew, blend, strech, fill, align és edit funkciók használhatók az objektumok manipulálására. Move, add, join, delete és align pedig a pontok szerkesztésére.
Lehetőség van PostScript type 1-es betűkészletek használatára, amelyből 42 félét mellékelnek a programhoz, és a regisztrációs kártya visszaküldése után még 8-at kapunk.
A különböző vektor formátumok közül az Art Expression az IFF DR2D, ProDraw Clip, Aegis Draw, Adobe Illustrator EPS formátumokat ismeri. (A ProDraw fájlokat először a mellékelt programmal át kell alakítani.)
Megjelenés időpontja: 1993. február.

Soft-Logic Publishing P.O. Box 510589
St. Louis, MO 63151-0589
Tel.: 1-800-829-8608

OpalVision
Újdonságok

Az ausztrál Opaltech terméke, az OpalVision nagy port kavart fél évvel ezelőtt, amikor megjelent. A professzionális 24 bites framebuffer, a mellékelt rajzoló és bemutatóprogram minősége, és a továbbfejlesztésre tett ígéretek nagy hatással voltak a vásárlókra és az OpalVision szép karriert futott be. Az ígéretek lassan valóra válnak: megjelent az OpalAnimate, amellyel animációkat játszhatunk le 24 biten max. 60 kép/mp sebességgel. Ilyenkor természetesen nem egész képernyős animációról van szó. 24 bit mellett használhatuk 18, 15, 12 vagy 8 bites képeket is, ekkor nő a képméret. Ha munkánk nem fér el a memóriában, akkor is lehetőség van folyamatos lejátszásra, a háttértárolóról. A program egy saját formátumot használ, amely gyorsabban lejátszható és kisebb méretű fájlokat generál mint az ANIM5. Rövid hír, hogy új verziója jelent meg az Opalpaint-nek, amelyet a kártyához mellékelnek és a legjobb 24 bites rajzolóprogramnak tartanak az Amigán.
A szoftverfejlesztők is reagáltak az OpalVision sikerére, a következő programok várhatók rövid időn belül:
ASDG - ADPro ill. Morph Plus támogatás,
Adspec Programming - Alladin 4D,
Back Belt Systems - ImageMaster,
Scala - SCALA MM2.0 és InfoChannel,
RGB Computers & Video - AmiLink Video Editing products,
Amazing Computers - Transporter Single frame Controller,
Texture City,
Progressive Pheripherals - 3D professional.

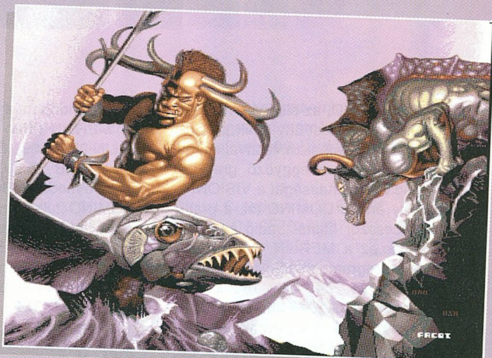
Németországi képviselet:
VIDEOCOMP, Frankfurt
Tel. : +49(069)-507-6969
Fax : +49(069)-507-6200



Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMOLOGIA

Ha jól emlékszem a múlt számban egy bőröndre való demot ígértem. Nos nem hiszem, hogy csalódást kell okoznom. Három fős delegációnk ugyanis visszatért az év eseményéről a Party'92-ről, amit nem kisebb nevek mint Crystal, Anarchy és Silents fémjeleztek. A kis csapat a következő alakokból verbuválódott: Ben/Absolute, Rainbow/Live Act valamint egy közveszélyes lamer *(ki lehet az? - szerk.)*! A showk showja Dánia egyik legtávolabbi vidékén, az ötezer lelket számláló Aars nevű porfészekben kapott helyett! Az első szembetűnő benyomásunk a party családias hangulata volt. Az öt hangár méretű csarnokban, mindössze 2500 látogató lézengett! A helybélinek éppen nem nevezhető vendégek Brazíliától és Észak-Amerikától kezdve, Európa összes országán keresztül Ausztráliáig bezárólag mindenhonnan érkeztek! A hangulat mindvégig óriási volt, amihez hozzájárult a szolgáltatások és a rendezvények magas színvonala: 24 órás mozi és vendéglő, Kyd/Balle technokoncert, videodemok, 64-Amiga-PC compok stb. Az események egy hangfalakkal megtoldott több méteres képernyőn könnyen követhetőek voltak. Mindezeket egy hálózat segítségével bárki a saját monitorán is megtekinthette. Egyetlen negatívumként említeném az alvásra kijelölt terem és egy Mirelite raktár között fellelhető bizonyos hasonlóságokat. Most pedig elég a szóból, vizsgáljuk meg tüzetesen látogatásunk következményét, a szerkesztőségünk asztalát elborító, kazlakban heverésző lemezek tartalmát!



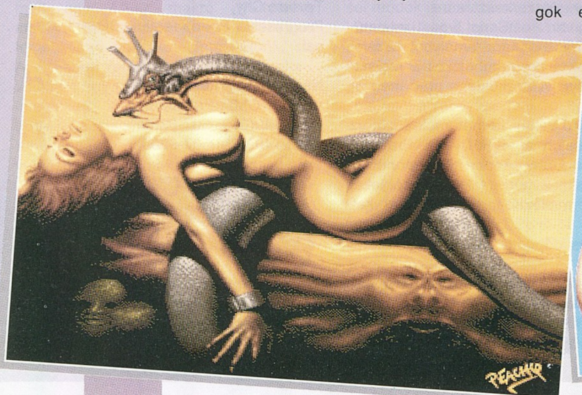
State Of The Art/Spaceballs:
Az űrlabdák folytatják diadalútjukat a scenen, s a Gathering után ezúttal is az élre törtek. Nem csoda, hisz új trackmojukat merész húzással egy szokatlan ötletre, vectoros táncszimulációra alapozták. A hölgyfigurák bámulatos életszerűséggel mozognak, ugrálnak és metamorphozálnak együtt Travolta ütemes zenéjével. Ezt a teljesen újszerű vectoros megoldást Lone Starr és Major Asshole a két coder, árnyék, plasma, fehér zaj valamint interferencia effektusokkal tovább kombinálja. A megjelenítés és design tökéletes, a program mindvégig a teljes képernyőt használja. Ezt az új stílust, demo helyett már videoclipnek is nevezhetnénk.

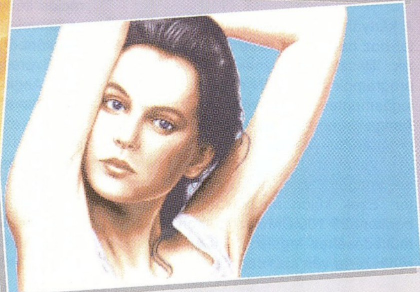




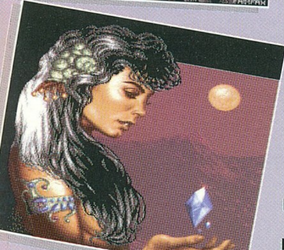


Mirror/Andromeda:
Az első zenelemez a norvégok egyik büszkeségétől, egy olyan csoporttól, amelynek imá-








zsa van. Minden jelenet és képváltás a legapróbb részletekig precízen kimunkált. A felhasználói felület kifejezetten barátságos. A zenék, képek és scrollok között külön menüben válogathatunk. A program - amely Mr. Hyde tükröződő vectorrutinjával, és Fairfax képeivel együtt demo és slideshow is egyben - 9 kellemes, tipikusan Andromeda dallamot kínál a hallgatóságnak. Akinek tetszettek a korábbi trackmok, azok bizonyára ezt a kis gyűjteményt is örömmel fogadják.

Kefmania/Cult:
A német szín mintha kezdene éledezni. Sanity, TRSI és most Cult is őrült tempóban tért vissza. A kétlemezes trackmo vesszőparipája egy keftalnek nevezett fractal, amit "1 frame realtime zooming cycling jelly" változatban mutatnak be!?? %$§%? Ezt most senki sem érti, pedig annyi az egész, hogy a fractal közeledik és távolodik, közben a paletta rotálódik, és néha az egész kép kocsonya módjára beremeg! Nagyon hatásos, hasonlóan a másik lemezen fellelhető Felix "Don't You Want me" feldolgozáshoz. A zene olyannyira dinamikus és az effektekhez illő, hogy a partyn a hangfal tövében tábortverő szerencsétlen flótást asztalostul sodorta el a hirtelen lökéshullám.

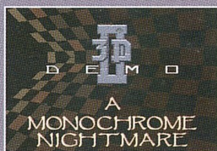
Lost World/Balance
Fiatal, tehetséges csapat, akikről pár hónapja még hallani sem lehetett. Azóta megjelent egy trackmo Deep Core címmel és diskmagazinjuk, a Magbox három szám után a toplista nyolcadik helyén áll. Ez a rövid trackmo Scope, Connor és Blue Fox féle code, grafika és zenei trió munkáját dicséri. Rövid ugyan, de ízléses a design, kellemes a hang és néhány képernyő óriási meglepetést jelent. Láttunk már 480 oldalú glenzvectort? Kétséges! Ehhez képest csalódás,

3d Demo II/Anarchy

Minden tekintetben különleges ez a demo. Először is egy darab 820 kbyte-os file, másodsorban csak chipmemóriás változata ismert, bár egyes híresztelések szerint januárban



megjelent az új kompatibilis verzió. Humoros, ám ízléses kezdés után, Slash féle grafikák, óriási árnyékos vectorok, egy újszerű Star Wars scroll és 4*3000 pontos csillagmozgás látható. Természetesen szerepel a manapság szinte elmaradhatatlan vectorvilág is egy űrjelenet formájában. A magával ragadó Gods zenei feldolgozás ezúttal Mad Freak nevéhez fűződik.

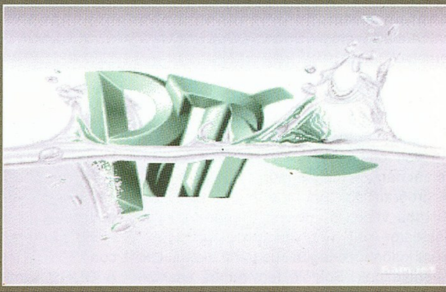


Alpha & Omega II/PMC

A vártnál egy kicsit gyengébben szerepeltek a norvég fiúk. Amit bemutattak, az egy három lemezes vectordemo, F14, autósüldözés és földalatti vasútszimuláció formájában. Az enyhén álmosító történetet Ramjet grafikák, Michael Jackson táncanimációja és egy elborult R.A.W. hirdetés dobja fel! A polygonfilm különlegességét a kameraállások változatossága és a viszonylagos gyorsaság adja. Emellett nagy előny, hogy a program még négyezresen is fut!

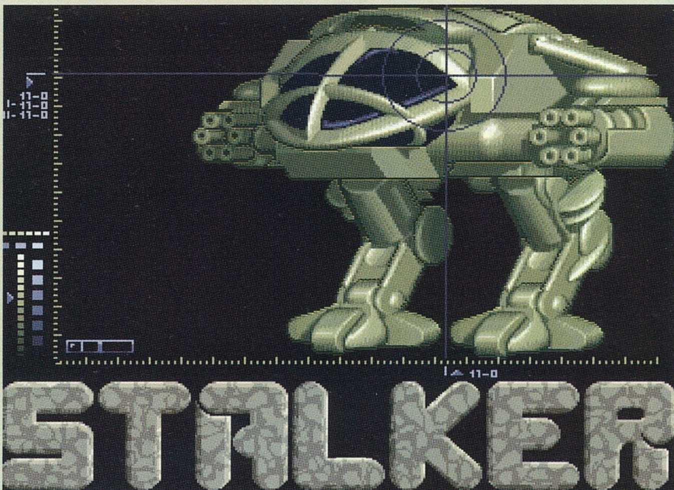






Folytatás a 82. oldalon

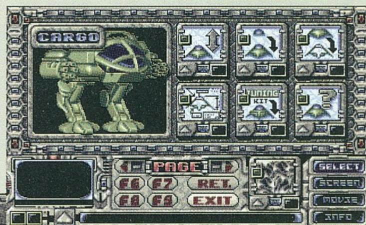
A Droid békésen gördült be az őrhelyére. "Megint ez a depresszió, megint ez az unalom..." (A. E. Bizottság) Mindennap ugyanazt a digitális esküdert őrizni, nem ilyen jól képzett második szintű paramechanodroid feladata lenne...
Eddig jutott, amikor megjelent a képmezőjében egy furcsa csillogó gépezet. Majd egy nagy villanás és sötétség...
- Végre fut a harc rutin - kiáltotta FricForce - nézd Ready, hogy kinyiffantotta azt a béna őrparamechanoandroidot.
A Stalker csillogó teste fordulás közben szinte kacéran kacsintott készítői felé.



A magyar ötletek hosszú sorában, végre megjelent egy nagyszerű, új, platformjáték gondolata. Az első képeket nyáron láthattam Parádon a táborban. A készítők - a Fire Crew tagjai - akkor még csak az alapötletekkel és néhány grafikai bravúrral rukkoltak elő. Egy szempontot tartottak alapvetőnek, a tervezés fázisában - valami újat, egyénit nyújtani abban a műfajban, amelyben már olyan nagyságok jelentek meg, mint a Psygnosis - Killing Game Show-ja, és társai.

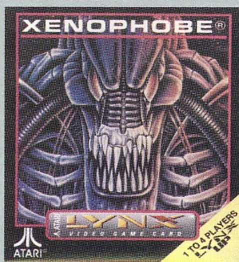
Mivel lehetne ezeket túllicitálni? Talán a grafikai tökéletesség fokozásával! - gondolták első nekifutásra. Elkészültek az első ellenfelek - ray-tracing technikával. Már látásra tökéletesnek tűntek. Mindez azonban kevés. A design és a háttértörténet kidolgozottsága nélkül a szépség kevés a holnap játékának követelményszintjéhez.
Úgy tűnik a Fricforce és Readysoft közösen valami különlegeset szeretne alkotni. A jelenlegi állapotok azt tükrözik, hogy kifogyhatatlan ötlettárral rendelkeznek, amelyek megvalósítása is saját kezük és tehetségüktől függ. Már pedig úgy gondolom, a lemez-Guru idejéből ismert Demo-Depo kedvelt ötletgyárosai saját munkájukban ismét nagyon magas mércét állítottak fel.
A program alaptörténete egy fantasztikus világba vezeti a játékost. Rengeteg kicsi feladatot kell megoldanunk, képernyőnként különböző logikai és harci akadályok jelentkeznek. Sokféle fegyver és eszköz szolgálja droidunk továbbhaladását. A fejlesztés nem csak a fegyverzet erősödését jelenti, hanem különböző pajzsok, védőernyők és egyéb modulok robotunkhoz illesztését takarja.

A feladatainkat több bázison végezhetjük, amelyek között űrhajó kapcsolat működik. A bázisokról azonban csak akkor indulhatunk tovább, ha azt a szintet, illetve feladatot teljesítettük. Az ellenfeleink fejlettsége is különböző, így akad közöttük gyengécske takarítórobot és megaerős harci droid is. Így az izgalom is változó a szintekre lépéskor, kikkel is futunk össze...



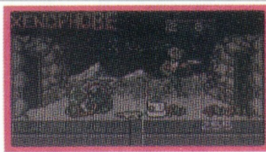
Minden ötletet nem árulhatunk el, de rengeteg apró sziporkát bevetettek a siker érdekében. Reméljük, hogy a GURU menedzselés és a játék eredetisége minél előbb sikert arat a nyugati szoftver-piacon.
A GURU szoftver menedzsere továbbra is örömmel fogadja a tehetséges programteam-ek munkáit: amelyeket arra érdemesnek tartunk, azokat természetesen eljuttatjuk a nagyobb cégek program menedzsereihez.
A kiadók azonban nagyon igényesek, így továbbra is kérünk benneteket, csak akkor kezdjetek bele egy program megvalósításába, ha megfelelő tapasztalattal rendelkeztek. Ha ez, esetleg a kitartás hiányzik a program készítőiből, akkor úgysem értek a végére a dolognak. Hiába zseniális szerintünk egy program, ha a kiadók és szoftvercégek nem éreznek a játékban üzletet, azt az életben soha sem fogják kiadni.
A forgalmazási lehetőségek is jelentősen korlátozottak, főleg azért, mert messze vagyunk a tűztől. Arról már ne is beszéljünk, hogy a magyar programozók eddig nem vívtak ki túl nagy bizalmat a nagyobb cégek előtt. Természetesen tisztelet a kivételnek, de ami magyar, vagy kelet-európai, az már Ázsia arrafelé. Sajnos.

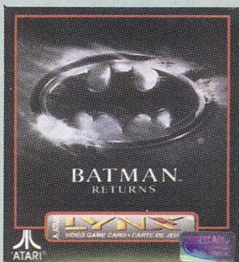
Shy



XENOPHOBE

Feladatod az űrállomást elárasztó idegen lények felkutatása és megsemmisítése. A missziót akár barátaiddal négyesben is végrehajthatod.

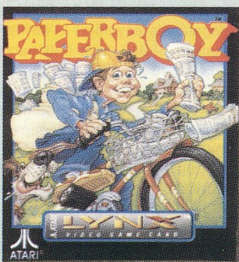


BATMAN RETURNS

Gotham városa ismét veszélybe került. Catwoman és Pingvin egyesítették erőiket a város terrorizálására. Csak te segíthetsz Batmannak, hogy ördögi tervüket megakadályozza.



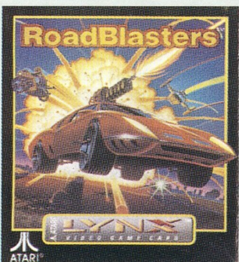




PAPERBOY

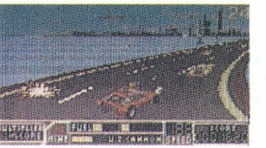
Bringáddal száguldd körbe a várost! Kerüld az alábbi veszélyeket: mocik, hülye kutyák, hibbant nagymamák. Udvariasan szolgáld ki az előfizetőidet, verd be az elő-nem-fizetők ablakait és gyűjtögesd szorgalmasan a pontokat. Ha egy hétig kibírod, biztosan nem kell más állás után nézned.

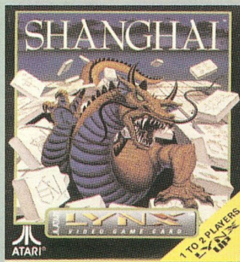


ROADBLASTERS

Autóverseny és véres küzdelem. A távoli jövő országútjain száguldva teheted próbára ügyességedet. Söpörj el mindenkit az útból, de kerüld a rendőrautókat! Ha ügyes vagy és időmilliomos, jó esélyed van arra, hogy végig menj mind az 50 pályán.

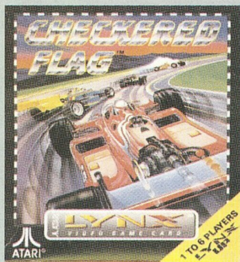





SHANGHAI
A háromezer éves kínai dominójáték a PC-k világa után, a hordozható video-játékokon is megjelent. Megfigyelőképességedet és türelmedet hét különböző nehézségi fokozaton teheted próbára.

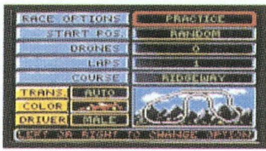






CHECKERED FLAG
Itt a zsebben hordható Forma-1. Tizennyolc pályán válthatod valóra sebesség-álmaidat. Az autód színétől, az ellenfelek számáig mindent szabályozhatsz és ha vannak LYNX-es barátaid, akár négyen is játszhattok egymás ellen.





Egy muzikális sólyom

Bár a sólyom nem tartozik kifejezetten az énekesmadarak közé, van egy olyan fajtája, amelynek zenei képességei előtt még a növényvilág (értsd: alma, kék rózsa, stb.) is kénytelen fejet hajtani. Ez a tökéletes irodalmiatlansággal felépített képzavar ha bevezetőnek nem is, de arra mindenképpen jó, hogy mindenki kitalálja, miről is fog szólni ez a cikk. Nem a ZX-81-ről. Mielőtt folytatnánk a Falcon audioalrendszerének ismertetését, nézzük milyen lehetőségek közül választhatott az a zenész (hangmérnök, reklámszakember, stúdióvezető, stb.), aki professzionális desktop-audio alkalmazásra keresett megfelelő számítógépet. Ennek a kategóriának a legismertebb képviselője a NeXT Computer volt, amely annak a Steve Jobsnak a keze munkáját dicséri, aki korábban Apple-főnökként, a világ talán legelismertebb számítástechnikai szakembere és egyik legsikeresebb üzletembere volt, és aki ki tudja miért, személyes okokból miatt szakított korábbi cégével. Jobs ma a NeXT Computer gyártója, és korántsem olyan sikeres, mint az Apple-korszakban volt. Ez azonban nem a gép hibája, hiszen az egyszerűen zseniális. 68040-es központi egységét (amely pillanatnyilag a Motorola csúcsmodellje) egy DSP-56001-es segíti a munkában. Erről a DSP-ről még lesz szó a cikkben (vajon miért?). Ez a segédprocesszor teszi lehetővé a valós idejű hangfeldolgozást (többek között). A NeXT ára 10000 márka (kb. 520000 Ft -Mehrwertsteuer + vám + ÁFA = kb. 640.000,- Ft). A DSP eddig sem a NeXT kizárólagos tulajdona volt, hiszen megtalálhattuk a Silicon Graphics gépeiben is. Az Iris Indigo, amellyel találkozhattunk a Compfair-en, egy RISC-processzoros komputer, ennek megfelelő iszonyatos teljesítménnyel és árral (2 db NeXT).Ennyi pénzért egész jó autót lehet már kapni. Erre persze nem csak én jöttem rá, hanem még elég sokan, és a kérdés pusztán az volt, mikor és melyik cég dob piacra végre csúcstechnológiát - elérhető áron. Elég nagy szégyen lett volna, ha nem az ATARI. De szerencsére cégünk hű maradt jelmondatához és megjelentette a Falcont, amelyből egy Iris Indigo áráért majdnem 10-et vehetnénk, ha lehetne kapni. Pillanatnyi kapacitás gondok miatt azonban nem lehet, de amint beindul a sorozatgyártás, Magyarországon is kapható lesz. Tudjuk jól, hogy a hihetetlenül kedvező áréirt cserében (legalábbis egyelőre) le kellett mondanunk a 68040-esről (lett helyette egy 16 MHz-re lebutított 68030-as) és meg kell elégednünk a VGA-grafikával. A GURU Atari-rovata a bemutatás óta foglalkozik az új csodagéppel, és már megismerkedhettünk a Falcon alapvető tulajdonságaival és jellemzőivel, nagyjából ismerjük a grafikát, tisztában vagyunk a monitor illesztéssel. Az előző számban megismerkedtünk az audio-alrendszer elemeivel, és áttekintettük az egyes elemek közti kapcsolatokat.

Frekvenciák

Most a frekvenciákkal kapcsolatos kérdéseket vesszük sorra.
Három frekvencialehetőség áll rendelkezésünkre:
- belső 25.175 MHz-es,
- belső 32 MHz-es,
- valamint a DSP-csatlakozón keresztül meghatározott külső frekvencia.
Mindegyik adóegységnek ki kell választania egyet ezen források közül

(mint főfrekvenciát), azonban a CODEC (l. előző szám) csak a 25.175 MHz-cel vagy a külső frekvenciával tud működni.
A főfrekvenciát aztán a programozható elosztó egy 4 és 24 közötti (két lépésben beállítható) értékkel elosztja. Az ebből következő érték a kapcsolat bitrátája. Világítsuk meg ezt egy példával: a 32 MHz-es frekvenciát választjuk, és az elosztóba 4-et programozunk be: ebből egy 8 MHz-es bitráta következik, ami másodpercenként 1 MByte információt jelent, tehát megfelel az SSI-interfész átviteli sebességének.
A legérdekesebb természetesen számunkra a sample-frekvencia. 4 sztereocsatorna áll rendelkezésünkre, és minden sample-periódusban legfeljebb 4*2 adatszót vihetünk át, ami 128 bitet jelent. Ha tehát a 25.175 MHz-es frekvenciát választjuk, az elosztót 4-re programozzuk, mindezt még 128 részre kell osztanunk, és kijön a 25.175 MHz / 4 / 128 = 49170 Hz-es sample-frekvencia. A főfrekvenciát kívülről, a DSP-n keresztül is meghatározhatjuk (legfeljebb 32 MHz!).
Amennyiben ez az érték22.5792 MHz, az előbb vázolt számítást elvégezve megkapjuk a 44100 Hz-es sample-frekvenciát, amely megfelel egy CD-lejátszóénak. Persze a Falcon ennél többet is tud, de azért ez se rossz.

DSP

A matematika után jöjjön a DSP, ami azzá teszi a Falcont, ami (és ami némileg megnyugtatja az új Amigák miatt idegeskedő Atari-híveket is):
Ténylegesen a DSP nem más, mint egy mikroprocesszor, azonban egész különleges. A 68030-as CPU-val párhuzamosan, azt segítve dolgozik, fantasztikus sebességgel. Mindez a sajátos felépítéséből adódik. Egy rendes CPU olyan buszstruktúrával rendelkezik, amely mind az adatokhoz, mind a címekhez, melyek alatt az adatokat tárolja, hozzá nyúl. Ezzel szemben egy DSP elkülönített buszokkal rendelkezik az adatok és a címek részére, s így ezeket egyidőben és egymástól függetlenül fel tudja dolgozni, ami jóval nagyobb gyorsaságot eredményez.
Ezen kívül a DSP struktúrájánál fogva RISC-processzor, azaz redukált utasításkészletet (Reduced Instruction Set) tartalmaz, amely csak az alapvető parancsokat ismeri, szemben a "CISC"-CPU-kkal (Complete Instruction Set). Ettől függetlenül, nem egy gépben a központi egység feladatát is RISC-processzor látja el (pl. a már említett Iris Indigo-ban). A gyorsaságért cserébe a programozónak a hagyományos mikroprocesszor nyújtotta kényelemről kell lemondania.
A DSP-t persze nem egy teljes RISC-processzor, mivel speciális feladatainak ellátására van korlátozva a parancskészlete, és más különleges hardverfunkciókban is különbözik a szokványos RISC-processzoroktól.
Felépítésének köszönhetően a DSP több parancsnak tud egy időben eleget tenni. Például két értéket összeszoroz, ezzel egy időben végrehajt egy összeadást, továbbá kéri a következő multiplikáció számára az adatokat. Egy szignálprocesszornak pedig éppen ezek a műveletek a legfontosabbak, hiszen számként beérkező jeleket kell gyorsan és hatékonyan feldolgoznia (esetünkben pl. sample-ket).
A DSP saját RAM-mal rendelkezik, amelybe a főprocesszoron keresztül rövid programok kerülnek. Ez 96 KByte nagyságú, ami nem tűnik valami soknak, viszont egy DSP-rutin számára pont elegendő.

Interfészek

Az Atari-gépek közül elsőként a Falcon tud egy valódi SCSI-interfészen keresztül kommunikálni a külvilággal. Ez elsősorban a winchester-illesztést könnyíti meg, nem kell többé "Atari-kompatibilis" harddiskeket hajkurászni.
A régi ST-ket a MIDI tette naggyá, a Falconból sem maradhatott ki a hangszerek digitális illesztője. Ezenkívül van mikrofon-bemenet (közvetlenül csatlakoztathatunk mikrofont a géphez), valamint fejhallgató-kimenet is. Egyéb kiegészítőket a DSP-csatlakozón keresztül illeszthetünk a Falconhoz.

A gép lehetséges felhasználási területeiről részletesen a következő számban lesz szó (úgy mint lemezfelvétel, hangelőállítás, hangfeldolgozás, különleges effektusok, multimédia, MIDI-jelfeldolgozás, stb.). Ez a cikk a német ST-Computer és Keyboards c. újságokban megjelent anyag kivonata, a nehézkes fogalmazásokért elnézést kérek: németesített angol kifejezéseket próbáltam úgy magyarba átültetni, hogy közben vigyázzak arra, hogy csak a legszükségesebb esetben használjak idegen szót. Ezek azonban vagy közismertek (interfész, sample), vagy (legalábbis remélem) azok számára érthetők, akik komolyabban foglalkoznak majd a Falconnal.

OMD

ISMERT LOGIKAI JÁTÉKOK ATARIN PD-KÉNT

KIRAKÓ: A mini puzzle számítógépes változata. Kellemes szórakozást ígér a különböző képek összerakása.
A BOMBA azt a feladatot állítja elénk, hogy megkeressük a parkban elrejtett robbanószerkezeteket. Segítségképpen a gép mindig megmutatja, hogy hány bomba van a szomszédos mezőkön.
A NÉGY A NYERŐ-vel egymás ellen játszhatunk amőbát. A SZÍNKERESŐ a Mastermind Ataris változata. Hat színből kiválasztott négyes kombinációt kell próbálgatással kitalálni.

(A programok rövidesen megvásárolhatóak lesznek az ATARI márkaboltban.)

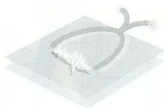


Hi, MIDI-lovagok !

Az előző számban elkövetett bemelegítés(szerűség) után most következzék egy kis fejtömés. Pánikra semmi ok, csupán néhány fogalom tisztázásáról van szó, melyek ismerete nélkül nem is élet az élet.

Alapvetően, egy valamirevaló szintin - ugyebár - három MIDI csatlakozó található, mely nem tévesztendő (és kötendő) össze a DIN-szabványú analóg hangcsatlakozókkal. Az átküldendő adat a MIDI OUT csatlakozón hagyja el a készüléket, ami a másik kütyü MIDI IN-jébe torkollik. A MIDI THRU-nak az a megtisztelő feladat jutott, hogy az IN-be érkező jeleket változtatás nélkül, egy további szerkezet IN-jébe továbbítsa. Így lehetséges a hangszerek láncolása, mégpedig egy időben egyszerre tizenhaté. Elvileg! Sajnos a valóságban a negyedik-ötödik THRU csatlakozó után a masinák elferdült adatokat kapnak, s elkezdenek butaságokat csinálni. Ezt elkerülendő, célszerű a rendszert minél egyszerűbben felépíteni, a MASTER-t és a SLAVE-et egymáshoz minél "közelebb" telepíteni. A MIDI használatának elsajátításához - mint említettem - elengedhetetlenül szükséges az alapvetőbb fogalmak tisztázása: (a továbbiakban a küldő egység a MASTER, a fogadó pedig a SLAVE) CHANNEL A MIDI szabvány 16 csatornát támogat. Ezeken az egymástól független csatornákon továbbítja az üzeneteket, tehát egyetlen MIDI kábelen, egyidőben 16 rész szólalhat meg. Mivel ezek az üzenetek együtt haladnak át az összes - a hálózatba telepített - készüléken, a MIDI csatornák beállításával tudom a megfelelő üzenetet a megfelelő berendezéshez hozzárendelni. MODE Mint az előbbiekből kiderül ahhoz, hogy a master és a slave együtt szóljon, azonos csatornán kell lenniük. Van azonban erre egy másik lehetőség is: az OMNI ON állapot, melynél a slave mind a 16 csatornára válaszol. Sequencer használatakor ez a mód természetesen nem alkalmazható, mivel ekkor szükséges a csatornák megkülönböztetése. A MONO és POLY módokkal definiálható, hogy az információ monofonikus (egyszerre csak egy hang), vagy polifonikus (egyszerre több hang). Billentyűs hangszereknél, zongoránál, szintinél a POLY mód használatos, a MONO mód pedig a MIDI gitár kontrollereknél nyer alkalmazást, ahol a hat gitárhúr hat külön csatornán üzemel. A MIDI információk tartalma: ezek az információk alapvetően két nagy csoportra oszthatók, úgymint channel message (csatorna üzenet) és system message (rendszer üzenet). (Azért hangsúlyozom és említem előbb az eredeti angol megnevezéseket, mert jobban jársz, ha azokat szokod meg, később is minden irodalomban így található majd meg.) CHANNEL MESSAGE Ezek az üzenetek egy konkrét MIDI csatornán haladnak a meghatározott berendezés felé, így csak azokra a készülékekre vannak hatással, melyek erre a csatornára vannak állítva. Channel Message például a note on/off (egy billentyű leütése/elengedése), vagy a pitch bend (hangemelés, moduláció). Ez az üzenettípus is további két kategóriára bontható: voice message és mode message. VOICE MESSAGE - Note Information Ez a legegyszerűbb; azt tartalmazza, hogy melyik billentyűt nyomtam meg, mikor tettem ezt és mikor engedtem el. - Program Change a slave-et arra készteti, hogy változtasson hangszínt. Szintiken, elektronikus zongorákon, mintavévőkön (jó esetben) rengeteg hangszín van letárolva a memóriában, ezek közül tudom a kívántat a megfelelő csatornához hozzárendelni. (Meg kell jegyezni, hogy ez az üzenet effekt berendezések programjának kiválasztását is végzi.) - Control Change Control Change-el lehet a dallamra varázsolni modulációt (vibráció, tremolo), a hangnak kitartást (ez sokszor a zenészre is ráfér), vagy akár portamentot. Ez az üzenet azonban nem használható minden MIDI-s szekéren, mert például egy elektomos zengő-bongó zongória küld és fogad damper pedál információt, de nem kóstálja a portamentot. Hogy megtudd melyik Control Change-ek használhatók a gépeden, fordulj bizalommal a MIDI Implementation Chart c. fejezethez a gépkönyvben. Ennek értelmezését később még tárgyaljuk. - After-Touch Az igényesebb szintiken és a sampler-eken különböző paraméterek változhatnak egy billentyű leütése utáni erősebb lenyomásra. Ez a lehetőség az After-Touch, amely leggyakrabban vibrációt, utócsengést, vagy hangerőváltozást eredményez. - Pitch Bender Ha a master-en van pitch bender (ez jó esetben egy potméter), akkor a slave-en beállított mértékben hangmagasság módosítás érhető el. Jól használható hosszabb lecsengésű hang nyújtásához, illetve egy kellemes dallam tönkretételéhez. (Különösen jó a hatás akkor, ha a pitch bender-re és billentyűkre más-más ember szabadul rá.) MODE MESSAGES A korábban már tárgyalt módok állíthatók be a slave-en ezzel az üzenettel. Néhány szinti bekapcsoláskor OMNI ON, POLY módba áll be, és pl. sequencer használatához szükséges a készülék OMNI OFF, POLY állapotba hozása. A sequencerek nagyrésze el is küld ilyen üzenetet, ezért érdemes a master-t utoljára bekapcsolni. SYSTEM MESSAGES Ilyen jellegű adatok küldésekor nincs jelentőségük a MIDI csatornáknak ill. azok beállításának, az üzenet az egész MIDI-rendszernek szól. (Természetesen csak addig, ameddig a kábel is elér...) Szükség lehet például a rendszer szinkronizálására, melyhez indító-, megállító-, illetve órajelet kell küldeni. Végül meg kell említenem a System Exclusive Message-et is, mely minden hangszergyártó cégnek saját szabványa szerint van kódolva. Mivel a kódok gépfüggőek, tartalmaznak egy ID számot (azonosító számot), így minden egység tudja, hogy a következő üzenet rá vonatkozik-e, vagy sem. Ez az információtípus a legváltozatosabb; küldhet komplett sequencer-állományt, hangszínek adatait, vagy változtathat különböző paramétereket.

CHR$



A Rendszerbarát

Ebben a hónapban hibakeresést támogató segédprogramokat mutatunk be.

A régi 8-bites korszakban egyszerű volt fejben tartani a memória felosztását, ami megkönnyítette a hibakeresést is. Az Amiga multitasking operációs rendszerében merőben más a helyzet. A felhasználói programok többsége nem fix címre töltödik és a rendszer által kijelölt memória tartományokat használja adatainak tárolására is.

Ha egy programhiba miatt felülírjuk a memória egyes tartományait, akkor nem feltétlenül történik azonnali rendszer összeomlás, gyakran csak később jelentkezik a kellemetlen mellékhatás. Ennek az az oka, hogy egyik programhoz sem tartozó (szabad) memória területet írtunk felül, vagy olyan program(részlet)ét, amely ritkán kerül aktivizálásra. Ez az időbeli késleltetés megnehezíti a hibakeresést.

A helyzet szerencsére nem teljesen reménytelen. Az Enforcer (V37.26) segítségével figyelhetjük az illegális címekre vonatkozó írási és olvasási műveleteket. A program ezt az MMU segítségével tudja biztosítani. Ebben rejlik a legnagyobb korlátozás is: csak 68030, 68040 ill. 68020/68851 alapú rendszereken működőképes. Nem működik a 68EC030, 68EC040 alapú rendszereken, mert ezek a processzorok nem tartalmaznak MMU - Memory Management Unit-ot, ezért is olcsóbbak. (A 68LC040 viszont tartalmaz.)

Azok akik rendelkeznek megfelelő hardware-rel, érdekes megfigyeléseket tehetetnek. Több, elterjedt program Enforcer-hitek (memóriakezelési hibák) sorozatát generálja. Egyik (számomra) legmeglepőbb tapasztalat az volt, hogy az elterjedt reqtools.library file-requestere is ilyen problémákkal küzdött. (A legújabb, 38.1017-es verzióban ezt a hibát már kiküszöbölték.)

Egy Enforcer-hit alkalmával a következő információkat kapjuk:

```
WORD-WRITE to  00000000         data=4444       PC: 07895CA4
USP:  078D692C SR: 0000 SW: 0729  (U0)(-)(-)  TCB: 078A2690
Data: DDDD0000 DDDD1111 DDDD2222 DDDD3333 DDDD4444 DDDD5555 DDDD6666 DDDD7777
Addr: AAAA0000 AAAA1111 AAAA2222 AAAA3333 AAAA4444 AAAA5555 07800804 --------
Stck: 00000000 07848E1C 00009C40 078A30B4 BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB
Stck: BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB BBBBBBBB 078E9048 00011DA8 DEADBEEF
PC-8: AAAA1111 247CAAAA 2222267C AAAA3333 287CAAAA 44442A7C AAAA5555 31C40000
PC *: 522E0127 201433FC 400000DF F09A522E 012611C7 00CE4EAE FF7642B8 0324532E
Name: "New_Shell"  CLI: "lawbreaker"  Hunk 0000 Offset 0000007C
```

olvasás vagy írás közben lépett fel a hiba, utasítás olvasása illegális címről, együtt járt-e busz-hibával. Megkapjuk a PC értékét, a hibát okozó task leíró blokkjának címét, a USP (user stack pointer) és a SR (állapot regiszter) értékét. A további két sorban az adat és címregiszterek értéke kerül kiírásra. Két sor a verem tartalmát, két sor a programszámláló aktuális értéke körüli értékeket mutatja. Legvégül a hibát okozó task neve is megtalálható.

A READ-BYTE általában egy inicializálatlan string-pointer olvasásának a következménye. A tár elejére vonatkozó READ-WORD és READ-LONG jelzések inicializálatlan struktúra pointerekre hivatkozás eredményei lehetnek. A WRITE jelzések hasonló memóriatartományokra, hasonlóan nem inicializált pointerekhez kötödhetnek. Ha együtt használjuk a későbbiek során ismertetésre kerülő MungWall programmal, akkor a memória nagyobb címein kapott jelzések, gyakran már felszabadított stringekre vagy struktúrákra történő hivatkozás eredményei is lehetnek.

A READ-INSTR hit jelentése, hogy a programszámláló (PC) elszemetelődött, azaz a processzor nem létező utasításokat próbál végrehajtani. Ez általában egy nem érvényes library báziscím használatának következménye, ilyen hibát eredményez a veremben elhelyezkedő visszatérési cím megsérülése (felülírása) is. Egy READ-INSTR jelzés a $FFFFFFxx-hez hasonló címről, általában egy inicializálatlan library báziscím használatának az eredménye, mert ez esetben a PC egy negatív word-offszet értéket vesz fel.

Az Enforcer korábbi (a Commodore által kiadott) változatai az üzeneteiket a soros, vagy párhuzamos porton keresztül adták ki. Ezért használatukhoz vagy két gép, vagy egy további segédprogram - a Sushi - használata volt szükséges. A Sushi, szintén Commodore fejlesztés, lehetővé teszi, hogy a hibára vonatkozó üzenetek a programot futtató gépen jelenjenek meg, feleslegessé téve a második gép használatát.

Az Enforcer újabb (V37.26) verziójában ez a probléma már nem jelentkezik, mert a progamnak megadható, hogy hova írja ki az adatait: ez lehet továbbra is a soros, vagy a párhuzamos port, ill. a Workbench képernyő egyik ablaka.

```
$07c85a98  size=$40c  A=00f81d28 C=00fc259c  Task=$07c22908
$07c87198  size=$40c  A=00f81d28 C=00fc259c  Task=$07c22908
$07ca66b0  size=$22   A=07ced162 C=00000000  Task=$07ce83e0
$07ca68a8  size=$0c   A=00fb0602 C=00faa4dc  Task=$07ca03b8
$07ca6920  size=$22   A=07cea282 C=00000000  Task=$07c9ebc0
$07ce20f8  size=$400  A=07cecdd2 C=0000001b  Task=$07ce83e0
$00002bd8  size=$108  A=00fa69b6 C=07c02298  Task=$07c07fa2
```

Azoknak sem kell teljesen elkeseredni, akik nem rendelkeznek MMU-s géppel, mert a harmadik ismertetésre kerülő program már A500-on is működik. A MungWall (37.54) segítségével szintén a memóriakezelés anomáliái vizsgálhatók. Ilyen anomália pl. 0 byte méretű memória lefoglalására/felszabadítására való kísérlet a rendszer AllocMem/FreeMem() rutinjaival, vagy NULL pointer visszaadása a FreeMem() rutinnak. További detektált hiba, a nem long-word-re kiigazított memória tartományok visszaadása a FreeMem() rutinnal. Ezen események figyelése taszkhoz kötödő is lehet, azaz csak adott nevű taszkok memóriakezelését követi nyomon, kevésbé lassítva ezzel a programok futását. A működése során a rendszer által nem használt memóriát adott értékkel feltölti, ugyancsak feltöltésre kerülnek a FreeMem()-mel visszaadott, és az AllocMem()-mel lefoglalt (de nem MEMF_CLEAR-rel 0-val feltöltött) tartományok is, más-más értékkel. Ennek révén, ha valahol megjelennek bizonyos bűvös értékek, akkor gond van a programmal.

E program része egy MungList nevű segédprogram is, mellyel a MungWall által nyilvántartott memóriatartományok kezdőcíme és mérete tekinthető meg, annak a taszknak a címével (estleg nevével) együtt, amelyikhez tartozik.

Az említett mindhárom program megtalálható a Fish lemezek valamelyikén.

(JOCO)

Óravédelem

HW

Biztosan találkoztatok már azzal a kellemetlen meglepetéssel, hogy Amigátok órája se szó- se beszéd elfelejti az aktuális időt. Újbóli beállítás után egy darabig minden OK, aztán a következő copy-party után kezdődik minden elölről. Nem kell rögtön megijednünk, hiba csak ritkán van a hardware-ben. Ha mégis, akkor elsősorban az állandó óratápfeszültséget biztosító akkumulátor vagy elem merült le, esetleg kontakthiba keletkezett.

Sokkal gyakoribb, hogy egy program felülírja az óránkat. Leggyakrabban az igen népszerű X-copy bosszant minket ilyenekkel. Mivel a beírt új adat teljesen értelmetlen, így akár további software problémákat is okozhat.

A hardware óra

Az óra - egy, e célra kifejlesztett IC, mely érthetetlen módon a régebbi gépekben csak a belső memóriabővítő-kártyán kapott helyet. Ma már minden korszerűnek mondott számítógép, eleve az alapján hordozza ezt a célszerű áramkört. Több egymással funkcionálisan megegyező típust is használnak, ilyen az RTC 62421 vagy az OKI 6242. Az írása, olvasása soros adatformátumban történik, külön írás és olvasás vezetékekkel. Nyugalmi állapotban csökkentett tápfeszültségről is "elketyeg", meglehetősen igénytelen IC.

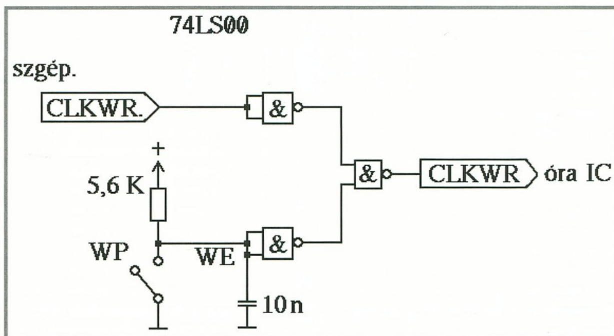
A védelem

Ha megszakítjuk azt a vezetéket, amelynek a jele CLKWR - már elértük célunkat, az óra programozhatatlan. Szabadon "lógó" bemenet nem maradhat, ezért még szükséges egy felhúzó ellenállás is. A megszakítás helyére vagy egy kapcsolót, vagy egy dugaszolható átkötést forrasztunk be. Ezt a kiegészítést néhány gyári bővítőkártya is tartalmazza. Az átdugaszolás lehetővé teszi, hogy beállítás után az óra véletlenszerű elállítódását megakadályozzuk. Állításkor esetleg tranziensek léphetnek fel, melyek szintén megelőzhetőek az alábbiak szerint.

A tökéletes megoldás

Ennek ára plusz egy, IC de ez olcsóbb, mint az összes többi alkatrész együttvéve.

Az ellenállás és a kondenzátor gondoskodik a zavarvédelemről, míg az IC az elektronikus átkapcsolást végzi el, illetve logikai invertálásokat végez. Az áramkör olyan egyszerű, hogy további magyarázat nem szükséges.



Gyakorlati kivitelezés

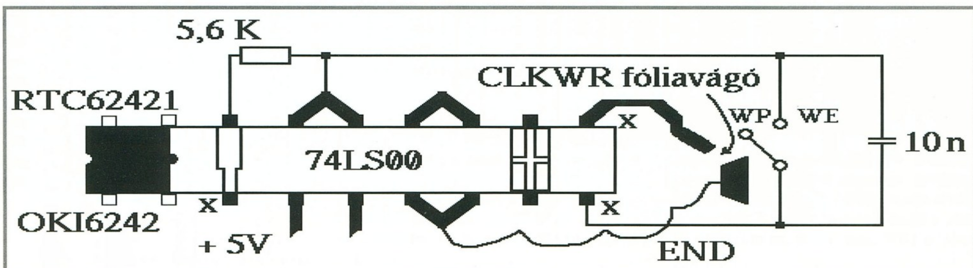
Nem szükséges külön pótpanelt készíteni, hanem az alábbi ábra szerint ráépíthetjük az óra IC-re is, öntartó kivitelben. A beépítendő TTL IC-t bizony alaposan meg kell nyomorítanunk, dehát mindennek ára van. Az X-szel jelölt három lába megúszta, ezeket ráforrasztjuk az ábra szerint, az óra IC megfelelő lábaira, a többit kihajtjuk vagy aláhajtjuk, gondosan ügyelve nehogy tévedjünk. Bár a rajz ábrázolásmódja bizarr és szokatlan; a reprezentatív mintaként megkérdezett próbaemberek kiigazodtak rajta. Mind az aláhajtott, mind az összehajtott szomszédos lábakat összeforrasztjuk, majd rövid vezetéket építünk be a fóliavágás elöttre kötve. Felforrasztjuk továbbá az RC tagot és a kapcsoló vezetékét is. Mechanikailag egy-két csepp lakkot használhatunk, ami összeragasztja az építményt.

Használat

Ez igazán pofonegyszerű. Évente kétszer, a nyári idő - téli idő váltásakor az átkötést vagy kapcsolót WE állásba állítjuk. Ilyenkor az óra DOS-ból vagy programból írható. WP állásba visszaállítva tiltjuk az írást és mivel ez fizikailag történik, biztosak lehetünk a dolgunkban, nem változtathatja meg semmi.

U.i.: Újabb óra IC-k is megjelentek, melyekre nem biztos, hogy egy az egyben alkalmazható a tényleges kivitelezés, azonban az elve, módszere adaptálható.

Sok sikert! *Zozo*



PD ZÓNA

BootX 5.23

Reszkessetek vírusok!

Az egyik legjobb Amigás virusirtóprogram, melynek ezentúl kb. 2-3 hónaponta fognak megjelenni az egyre-újabb változatai. Ezt a havi kb. 8-10 újabb vírus és vírusátirat indokolja. Ha valaki elfeledkezik az újabb verzió megszerzéséről, akkor a program 60 ill. 90 nap után figyelmeztetni fogja, hogy eljött az idő a cserére.

Az újabb verzió már AmigaGuide formátumú on-line helppel is rendelkezik.

SysInfo 3.01

Mi van a gépemben?

A régi tesztprogram legújabb változata(i) több újdonsággal is szolgálnak. Eddig csak a library-k verzió- és revízíószámát tudhattuk meg, mostantól hasonló információkat nyerhetünk a device-okról és a resource-okról is. Megtudhatunk néhány adatot a futó taszkokról, és a portokról is.

A hagyományos funkciók is továbbfejlesztésre kerültek (pl. PCMCIA port detektálása) és folyamatosan bővülnek a tesztek is: jelenleg a sebesség grafikus megjelenítése került megvalósításra. A következő lépés (valószínűleg) egy Dhrystone-teszt beépítése lesz, ennek előkészületei már megfigyelhetők...

PPShow 3.0a

Varázslatos képek

A közismert képmegjelenítő legújabb verziója a HAM8-as képek megjelenítése mellett az animációk lejátszásának lehetőségét is kínálja. (Ezzel megpecsételődött a PPAnim sorsa, melyből egyébként is régóta nem jelent meg új változat.)

A továbbfejlesztés révén immár slideshow programként is alkalmazhatjuk, mert tömörített képek kicsomagolásakor sem villog a képernyő, mert a tömörítéskor megadott villogási módtól függetlenül történik a kitömörítés.

AIBB 5.5

Milyen gyors a gépem?

Egy másik teszt program, amellyel a gépek sebességét és konfigurációját hasonlíthatjuk össze. A legújabb verzió már tartalmazza az A4000 sebesség és egyéb adatait is.

Az új verziók lényegesen jobb teszteredményeket mérnek mint a régebbiek (<5.0), köszönhetően annak, hogy az új verziók fordításához a SAS/C 6.0-s verzióját használták.

(JOCO)

```
         subq.w #1,d5
         bcs.s  vege
         cmp.w  #7,d5
         bne.s  joszam
         addq.l #1,a5
joszam:bra.s    nameg
vege:    movem.l  (a7)+,d0-d7/a0-a6
         dbf    d2,e1
betuki:  moveq     #0,d5 ;nyolcadik raszterben
         tst.b     (a4)  ;scrolltext vege?
         bne.s     betub
         lea       text(pc),a4
betub:   move.b    (a4)+,d5 ;kovetkezo ket betu
         move.l    d5,d6
         lsr.w     #4,d5       ;egyik betu
         and.w     #$000f,d6   ;masik betu
         lea       -2(a6),a3   ;blitterscroll
         clr.w     (a3)    ;piszok letorlese
         moveq     #16,d2
         moveq     #4,d7   ;5 magas egy betu
cimke:   lea       49(a3),a3
         move.b    (a5,d5.w),(a3)+  ;egyszerre
         move.b    (a5,d6.w),(a3)   ;ket betut
         add.w     d2,d5
         add.w     d2,d6
         dbf       d7,cimke
         rts

period: dc.w 428,381,339,320,285,254;idozito
        dc.w 240,226,214,190,170,160;ertekek

channel:dc.l $95356535,$95356056     ;zene
        dc.l $95356569,$86542056     ;elso
        dc.l $85456545,$85456056  ;szolama
        dc.l $85456568,$96531068  ;adatai,
        dc.l $95356535,$95356068      ;egy
        dc.l $99098070,$60000000  ;byte-ban
        dc.l $66089060,$559ab000  ;ket adat
        dc.l $c0a989a0,$90000000      ;van
        dc.l $12000000,$00000a00  ;masodik
        dc.l $0a000000,$0000120a  ;szolam,
        dc.l $12000000,$00020806  ;egy byte=
        dc.l $08000200,$040a1200  ;egy adat

coplst: dc.w $008e,$3000,$0090,$30ff
        dc.w $0092,$0018,$0094,$00d0
        dc.w $0108,$0002,$0102,$00ff

hely:   dc.w $00e0,$0005,$00e2,$2a7e
        dc.w $4c11,$fffe,$0180,$088c
        dc.w $0182,$0446,$5811,$fffe
        dc.w $0180,$0002,$b011,$fffe
        dc.w $0182,$0f00,$0100,$1200
        dc.w $b011,$fffe,$0182,$0f2f;kijelzo
        dc.w $c011,$fffe,$0182,$0e0f  ;szep
        dc.w $ce11,$fffe,$0182,$0c0f ;szinei
        dc.w $d811,$fffe,$0182,$0a0f
        dc.w $e011,$fffe,$0182,$080f
        dc.w $e811,$fffe,$0182,$060f
        dc.w $ef11,$fffe,$0180,$000f ;scroll
        dc.w $0182,$0ff0,$f511,$fffe ;tukor
        dc.w $0180,$0008,$0182,$0888
        dc.w $0108,$ff9e,$fc11,$fffe
        dc.w $0180,$0003,$0182,$0003
        dc.l $fffffffe

text:   dc.b $02,$34,$56,$f1,$78,$32,$f9
        dc.b $77,$a4,$6a,$b7,$ff,$ff,$34
        dc.b $56,$20,$f7,$6f,$dd,$fc,$cf
        dc.b $ce,$ec,$ff,$ff,$00
gralib: dc.b "graphics.library",0
charset:dc.b $fc,$c6,$fe,$7e,$3c,$7e,$c6,$7c
        dc.b $c6,$fc,$7e,$fc,$18,$78,$3c,$00
        dc.b $c6,$c6,$c0,$c0,$18,$c0,$e6,$c6
        dc.b $c6,$c6,$18,$c6,$38,$0c,$66,$00
        dc.b $c6,$fe,$fc,$7c,$18,$ce,$f6,$c6
        dc.b $c6,$fc,$18,$fc,$18,$38,$3e,$00
        dc.b $c6,$c6,$c0,$06,$18,$c6,$de,$c6
        dc.b $c6,$c6,$18,$c6,$18,$60,$06,$00
        dc.b $fc,$c6,$fe,$fc,$3c,$7c,$ce,$7c
        dc.b $7e,$fc,$18,$c6,$3c,$7c,$7c,$00
we_are:     dc.b   " * Boomby & Mc.Master * "
mem:   dc.l    0
end:
```

PCMCIA

Van az Amiga 600 és 1200 bal oldalán egy kis nyílás, ezt nyilván sokan észrevették már. Nyilván sokan tudják azt is, hogy ez a PCMCIA interfész csatlakozóját rejti maga mögött. Viszont ma még nyilván kevesen vannak azok, akik használták, ismerik a lehetőségeit.

A PCMCIA interfész gyakorlatilag nem más, mint egy 16 bites szabványos buszrendszer, ahova memóriakártyákat (RAM vagy ROM) és más bővítéseket (Faxmodem, ethernet csatoló, stb) csatlakoztathatunk. Óriási előnye, hogy számítógéprendszertől független, tehát bármely gyártó kiegészítéseit használhatjuk bármilyen számítógéphez, amely el van látva PCMCIA interfésszel, legyen az akár Amiga, IBM vagy Hewlett Packard.

Jelenleg még kevés bővítőeszközt találunk a piacon, és a meglevők többsége is RAM-kártya, melyek kapacitása 512 kByte-tól 4 MByte-ig terjed, bár kisebb utánajárással nagyobb méretűt is találhatunk. Jellegéből adódóan a RAM-kártyák jó eséllyel pályázhatnának a floppy helyére, ám néhány probléma felmerül ezzel kapcsolatban. Az egyik ilyen és talán a legfontosabb, hogy az interfész szabványos ugyan, de az adatok felírásának formátuma nem. Így ha valamit rögzítek Amigán, azt egyáltalán nem biztos (sőt), hogy el tudom olvasni mondjuk PC-n, bár a rendszer felismeri, hogy a kártya Amigáról érkezett, mekkora kapacitású, stb. Valljuk azonban be, hogy ezt el lehet viselni, hiszen így van ez a lemezek esetében is. Természetesen a probléma megoldható, csak egy kicsit ügyeskedni kell. A másik ilyen gond az, hogy a RAM-kártyák ára jelenleg igen borsos, egy 4 MByte-os kb. 180 angol font körüli összegért szerezhető be. Könnyen belátható, hogy az Mbyte/ár arány ma még erősen a floppy esetén kedvezőbb, de várhatóan az árak erőteljesen csökkennek majd. (Érdekességként és zárójelben megjegyzem, hogy bizonyos gyártók a PCMCIA szabványú RAM-kártyák helyett hasonló méretű zsebwinchestereket(!) kínálnak, nem is túl magas áron.)

Amennyiben az ártól elvonatkoztatunk, be kell lássuk azt, hogy a RAM-kártyák jelentős előnnyel bírnak a floppykkal szemben: kicsik, könnyen kezelhetők, gyorsak, de legfőképpen biztonságosak.

Ennyi bevezető után nézzük meg, hogy mire is használhatjuk az Amiga esetén a PCMCIA kártyákat. A válasz egyszerű: arra, amire készítették, vagyis a faxmodemet faxmodemnek, az ethernet csatolót ethernet csatolónak a RAM-kártyát meg RAM-kártyának és így tovább. Ennél azért kicsit bővebben nézzük meg a RAM-kártyák kezelését.

Az Amiga a PCMCIA RAM-kártyákat két módon tudja használni. Az első módszer az, amikor egyszerű háttértárolónak használjuk (mint a floppyt), a második pedig az, amikor FAST-RAM bővítőként alkalmazzuk. Az első, amit meg kell tennünk az az, hogy installáljuk a kártyát. A Workbench 2.05 megjelenése óta a Tools könyvtárban található egy Prepcard nevű program, aminek segítségével elvégezhetjük az installálást. Ennek menete roppant egyszerű. Töltsük be a programot, majd helyezzük be a kártyát. Ekkor kiíródnak a kártya aktuális adatai, így többek között a kapacitása, az elem állapota, és a rendszer, amin installálták, vagy egyszerűen az, hogy unknown (ismeretlen), ha még installálatlan. Az első lehetőség amit választhatunk, hogy "disk"-nek installáljuk a kártyát. Ehhez nyomjuk le a "Prepare as Disk" nyomógombot, biztosítsuk róla a programot, hogy tényleg komolyan gondoljuk, és már készen is vagyunk (természetesen az előzőleg tárolt adatok elvesznek).

A kártya ugyanúgy használható, mint bármely más háttértároló egység, csak a legtöbbnél sokkal gyorsabb. Az általunk kipróbált kártyával kb. 2 MByte/sec átviteli sebességet produkált a rendszer, ami elég jónak(!) mondható. A második lehetőség, hogy a kártyát rendszermemóriaként installáljuk. Ehhez válasszuk a "Prepare as SYSTEM RAM" nyomógombot. Az installálás után a rendszer még nem ismeri fel, nem használja a kártyát, szükséges a rendszer újraindítása. Az újraindítás után FAST-RAM bővítésként használhatjuk a kártyát. A számítógép memóriájának ilyen módon történő bővítése csak Amiga 600 esetén javasolt, az Amiga 1200 esetén nem. Ennek oka rendkívül egyszerű: az A600-as busza és a PCMCIA busza is 16 bites, így nincs a kettő között (lényeges) sebességkülönbség. Az A1200 viszont 32 bites rendszer, tehát a 16 bites PCMCIA kártya rendszermemóriaként lassú ehhez a géphez, így csak végszükség esetén javasolt. Ejtsünk még néhány szót az installálásról.

Van egy olyan menüpont, ami az "Advanced settings" elnevezést viseli. Itt két olyan dolog van, amivel érdemes alapszinten egy kicsit foglalkozni. Az egyik a Speed, ahol a kártyában alkalmazott RAM-ok sebességét adhatjuk meg, hiszen az alapbeállítás nem mindig a legjobb. Minél kisebb számot állítunk itt be, annál gyorsabb lesz a kártya kezelése. Arra azonban vigyázzunk, ha a kártyán alkalmazott RAM gyoraságánál kisebb értéket adunk meg, hibázhat a rendszer. A másik ami érdekes lehet, az pontosan a hibák kiszűrésével van kapcsolatban, nevezetesen az Error Detection. Ezt a beállítást a kártya inicializálása előtt adjuk meg, ha használni akarjuk.

Szólni kéne még néhány szót a kártyák kezeléséről, de semmi különöset nem lehet róla elmondani. Talán annyit, hogy addig tartják meg tartalmukat, amíg a bennük lévő elem jó, illetve azt ki nem vesszük... Ha az elem lemerül, búcsút inthetünk adatainknak, még a kártya formátuma is elvész. Erre azonban alapesetben jónéhány évet kell várni. Ha a RAM-kártyát rendszermemóriának installáltuk, és a rendszer azt már használja, ne vegyük ki a gépből, mert szép kis elszállás, kiakadás lesz belőle. Tapasztalatok: Amiga 600-on és Amiga 1200-on is kipróbáltuk a kártya kezelését. Előbbinél Workbench 2.05, utóbbinál Workbench 3.00 alatt futott a rendszer. Egyik gép esetén sem adódott semmilyen probléma egyik üzemmódban sem. Amiga 1200 esetén rendszermemóriának installálva a CHIP-RAM-nál kb. 0.8-szor volt lassabb, de legalább működött...

A végén összefoglalva csak annyit mondhatok, hogy a dolog szuper. Már látom magam előtt a (remélem nem túl távoli) jövőt, amikor zsebemben néhány 20, 40 vagy akárhány MByte-os RAM-kártyával mászkálok a sok-sok lemez helyett, és nyugodt vagyok, hogy az adataim biztonságban vannak. Ha ez esetleg mégsem így következne be, abban azért biztos vagyok, hogy a floppyt előbb-utóbb felváltja valamilyen korszerűbb megoldás. Nekem a PCMCIA mindenesetre tetszik...

Brazil

Ui.: Köszönet Little Horse-nak, aki hősiesen feláldozta Amiga 1200-as gépét azért, hogy tesztelhessem rajta a kártyákat!

AREXX

Az AREXX szemfüles ismerői bizonyára észrevették, annak ellenére, hogy abécé rendet ígértem, néhány utasítás kimaradt. Nos ez nem nyomdahiba, az abécét is jól ismerem, mindössze az a helyzet, bizonyos utasítások szorosan összefüggenek egymással, együtt kerülnek ismertetésre.



RexxMast

Say
Gyakorlatilag megfelel a Basic Print-jének, a megadott kifejezést kiértékeli, majd az eredményt megjeleníti a konzolon (általában a képernyőn), a végén egy soremeléssel. Önmagában soremelést eredményez. Például:
Say 'Az eredmény:' v

Select
Ez egy Case szerkezetet indít el, ahol egy kifejezés értékétől függően a program elágazhat. Ezzel szoros összefüggésben áll a When, a Then és az Otherwise utasítás. Legjobb lesz ha egy példán keresztül mutatom be:

```
Select
 When v>x Then Say 'v nagyobb mint x'
 When v=x Then Say 'v és x egyenlő'
 Otherwise Say 'v kisebb mint x'
End
```

Mint látható az Otherwise az Else ágat képviseli. A szerkezetet az End utasítás zárja le. Valamely feltétel teljesülése esetén a feltételes ág azonnal végrehajtódik, további vizsgálat nem történik, a Select befejeződik.

Shell
Teljesen azonos az Address-szel.

Signal
Az utasításnak két formátuma van, két majdhogynem különböző feladatot végez el.

Signal [VALUE] kifejezés
Ebben a formában kiszámított Goto-ként működik az utasítás. A kifejezés kiértékelődik, majd a végrehajtás az eredménynek megfelelő címkén folytatódik. Ha nincs ilyen címke, hibaüzenetet kapsz. A "VALUE" nem kötelező, de egyértelműsíti az utasítást. Például:

Signal 'main' /* ugrás a main cimkére */
Signal {On/Off} feltétel
Ebben az alakban hiba és megszakításkezelést kapcsol. A feltétel nem a hagyományosan értelmezett feltételvizsgálat, hanem egy kulcsszó, amely hatására az általa meghatározott esemény bekövetkeztekor az ugyanolyan nevű cimkére kerül a végrehajtás, ha az a Signal On-nal be lett kapcsolva. Az érvényes kulcsszavak a következők:

- Break_C
- Break_D
- Break_E
- Break_F Ezek CTRL-C, D, E, F megszakításokra reagálnak.
- Error Megszakítás, ha a kiadott parancs nem zéró kóddal tért vissza.
- Halt Megszakítás külső Halt jelre.
- IOerr I/O hiba kezelése.
- Novalue Megszakítás initializálatlan változó használata esetén.
- Syntax Szintaktikai hiba kezelése.

Ha valamelyik megszakításkezelést bekapcsoltad, létre kell hozni egy, a kulcsszónak megfelelő címkét, ahol a kezelő programrész lesz. A megszakítás létrejött, innen folytatódik a program. Például:

```
/* hibakezelés példa */ Signal On Syntax
Say 'Itt nincs hiba' fljgdsaku /* Ez már hiba */

Syntax:
 Say 'Szintaktikai hiba a' SIGL 'számú sorban'
 Say 'A hiba kódja:' RC
Return
```

A hibakezelést két speciális változó segíti. Az egyik az SIGL, amelyik a hibát okozó sor számát tartalmazza (elvileg, de nekem még nem működött), a másik az RC, ami nem a Royal Crown Cola reklámja, hanem a hibára utaló kódszám. Syntax esetén ez hibakód, Error-nál pedig szigorúsági szint. A megszakítás mindennél erősebb, bármilyen ciklust, funkciót azonnal felfüggeszt. A megszakítás-kezelés környezetfüggő, azaz minden belső funkciónak saját megszakítás-kezelő rendszere lehet, anélkül, hogy az egyik hatással lenne a másikra.

Upper
Az utasítás átalakítja a felsorolt változók tartalmát nagybetűssé. Egyszerre több változót is meg lehet adni, sőt akár initializálatlanokat is. Ebben az esetben azonban számolni kell a Novalue megszakítással! Például:

Upper nev
Akkor válik szükségessé a használata, ha a felhasználótól szöveges inputot kérsz be, és azt összehasonlító műveletben használod fel.

Miután az egyszerűbb utasítások ismertetését ezzel befejeztem, nézzük meg részletesen a kimaradt két igen fontos utasítást. Azért nem az ABC szerinti helyükön esett róluk szó, mivel igen nagy falatok, taglaljuk.

Parse
Tulajdonképpen ez az Arexx input utasítása, de az inputot különböző forrásokból tudja beolvasni. Általános alakja a következő:

Parse [Upper] forrás [változó1] [változó2...]
Az Upper hatására az input átalakítódik nagybetűs formába. A "forrás" egy kulcsszó, amely meghatározza, hogy az inputot honnan vegye az utasítás. A következők lehetnek:

- **Arg** Az Arexx program hívásakor paramétert is kaphat, parancsként egyet, funkcióként tizenötöt. A Parse ezzel a kulcsszóval a paramétereket veszi át, és rendeli a felsorolt változókhoz. Például:

```
/* Paraméterátadás */
Parse Arg param1 param2
 say param2
return
```

Mentsd ki ezt a programot a **Rexx**:-be mondjuk param néven, majd hívd meg így:

rx param egy kettő
Az "egy" és a "kettő" program paraméterei. Ha több paramétert adsz át, mint amennyi változó szerepel a Parse-ban, az utolsó változóba beolvasódik a maradék többi paraméter. Kevesebb változó esetén csak az első paraméterek olvasódnak be. A paramétereket az Arexx külön tárolja, a Parse Arg-gal bármikor, akár többször is megkaphatod őket.

- **External** Hatására a Parse az STDERR folyamatról olvas be, minden változóba külön stringet. A Push és a Queued utasítások folyamatait nem zavarja.

- **Numeric**
Az érvényes Numeric beállítást olvassa be a változókba Digits, Fuzz, Form sorrendben.

- **Pull** Ez talán a legfontosabb formája, az inputut a konzolról, azaz a billentyűzetről veszi a Parse. Ha több változó van felsorolva, mindegyikbe új sztringet olvas be. Például:

```
/**/
say 'Hogy hívnak?' Parse Pull nev say 'Üdvözöllek' nev
```

Megjegyzendő, hogy ezzel a formával teljesen azonos a Pull utasítás, tehát a

Pull nev
sor is ugyanazt az eredményt adja az előző példában.

- **Source**
Ezzel magáról az Arexx programról kapsz információt. A kapott string így néz ki:

{COMMAND/FUNCTION}{0/1} hívás név kiterjesztés host

A "COMMAND" vagy a "FUNCTION" azt mutatja, hogy a program parancsként vagy funkcióként lett-e meghívva. A következő 0 vagy 1, boolean flag, ami jelzi, hogy a hívó vár-e eredmény stringet. A "hívás" az a név, amivel a program indítva lett, a név pedig a program teljes elérési útvonala és neve, kiterjesztéssel. A kiterjesztés a program kiterjesztése, a host pedig a parancsokat fogadó program Arexx portjának a neve. Elegendő változó megadásával az egyes értékeket külön-külön is beolvashatod.

A Parse utasításnak van ugyan még kulcsszava, de ezeket majd egy hónap múlva ismertetem. Sziasztok!

Aurum



Az amerikai Great Valley Products 1988-ban alakult, és mára a legnagyobb kiegészítő gyártó a Commodore Amigához. Töretlen felfelé ívelő pálya jellemzi ezt a céget, amelyet jelenleg Gerard Bucas, a Commodore volt fejlesztési igazgatója vezet. A különösen sikeres turbo-kártya család, SCSI vezérlők, video-kártya és egyéb kiegészítők után úgy tűnik, hogy a GVP beszállt a szoftver versenybe is. Két programmal indítottak: a CineMorph egy metamorphosis program, az ImageFX egy komplex képfeldolgozó programrendszer, amely tartalmazza a CineMorph-ot is.

A program min. 6 MB memóriát és winchestert igényel, javasolt turbo-kártya és 24 bites videokártya használata.

Az ImageFX tulajdonképpen a Deluxe Paint, az ImageMaster és a ADPro megfelelő arányú keveréke. Mindezek jó tulajdonságaival rendelkezik, és ezt a felhasználó felé egy különösen barátságos és könnyen kezelhető felülettel teszi még vonzóbbá.

A programhoz egy tetszetős kivitelű, közel 400 oldalas dokumentáció jár, amely részletesen leírja az egyes funkciókat, a CineMorph használatát, az arexx parancsok szintaxisát. Hasznosak a példák, és kellemes meglepetés a képfeldolgozással kapcsolatos legfontosabb könyvek irodalomjegyzéke.

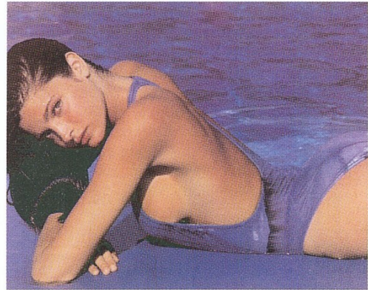
Az ImageFX bejelentkezés után máris munkára kész. A képernyő alsó részén a vezérlőpanel látható, felette pedig az ún. Preview képernyő. Itt láthajuk az aktuális képet, az általunk kiválasztott grafikus módban. A program minden színes képet 24 biten, minden fekete-fehér képet pedig 8 biten tárol és manipulál, függetlenül a Preview módtól. A program a Preview képernyőn valós idejű visszajelzést ad minden módosításról.

Az ImageFX 1.04-es verziója a következő Preview modulokkal rendelkezik: Amiga - nagyfelbontású fekete-fehér megjelenítés vagy kisfelbontású HAM, Firecracker - az Impulse Inc. 24 bites kártyája, HAM-E a Back Belt Systems grafikus kártyája, és természetesen a GVP Impact Vision 24 bites grafikus kártyája. Ilyen kártyák használata esetén a változtatásokat rögtön 24 biten láthatjuk, akár egy rajzolóprogramban. A 24 bites belső puffer - amelyet természetesen bármikor elmenthetünk - mellett létezik még egy Render képernyő is. Itt bármilyen az adott gépen elérhető módba konvertálhatjuk és így megjeleníthetjük a képet. Így pl. az új AA Chip-settel ellátott gépeknél 256 színű vagy akár HAM8-as módban is. A következő render modulok állnak rende(r)lkezésre: Amiga1.3, Amiga, DCTV, EGS, Firecracker 24, Foreign, HAM-E, IV24, SAGE.

A vezérlő panelen látható az 5 fő üzemmód kapcsoló: Scanner, Palette, ToolBox, Render, Print. Mellette a Load és Save valamint a Prefs, amelyben a programot konfigurálhatjuk. A Prefs/Modulok pont alatt választhatjuk meg a Preview modult, a Scanner típusát, a Render modult, és a nyomtató típusát. SHARP JX100 és EPSON GT Scanner sorozat tagjait, valamint a PP&S és GVP Impact Vision képdigitalizálóit kezeli a program. A nyomtatóknál postscript és Amiga preferences meghajtókat választhatunk. Ez utóbbi segítségével bármilyen a Workbench-ben beállított nyomtatót használhatunk.

Itt adhatjuk meg a virtuális memória méretét is. A program képes a winchester egy részének memóriaként kezelésére, így a valós memória méretét meghaladó méretű képeket is módosíthatunk.

Az ImageFX moduláris felépítésű, igaz ez a képtöltésre, ill. mentésre is. A következő formátumok olvasására van lehetőség: ALIAS, ANIM5, BMP, DCTV, DPIIE, FLI, GIF, HAM-E, ICO (Windows 3.1 ikon), IFF, IMPULE (Imagine), .info (Amiga ikon), JPEG, PBM, PCX, QRT/POV/DKB, Rendition, Sculpt, Unix PBM, Targa, TIFF 5.0. A Render képernyő mentése ANIM, BMP, ClipBoard, GIF, IFF, a 24 bites



mentése pedig ALIAS, BMP, Clipboard, IFF, JPEG, PBM, Rendition, Sculpt, Targa, TIFF formában történhet. Mivel az egyes képformátumok kezelését külön fájlban elhelyezkedő modulok végzik, nincsen akadálya ezek későbbi bővítésének.

Nos elérkeztünk az öt fő üzemmód ismertetéséhez. A Scanner gadget-re kattintva megjelenik a beállított scanner-hez tartozó vezérlőpanel. Innen irányíthatjuk a képek digitalizálását kép lépésben. Először





egy kisméretű preview képet kapunk, majd ezt jóváhagyva rögzíthetjük a végleges képet, amely a 24 bites bufferbe kerül.
A Palette gadget, a különböző színek keverésére, beállítására, 8 féle max. 256 színű Range létrehozására szolgáló panelt jeleníti meg. Hasonló dolgokat tehetünk itt mint a DPaint-ban. Érdekes a Pick, amelynek segítségével a preview képernyőre rákattintva, valahol a 24 bites puffer-ből megkapjuk az adott képponthoz tartozó színt. A Grab-bel egy képfájl palettáját olvashatjuk ki.

A ToolBox hatására előbukkan a legjobb rajzolóprogramokat is megszégyenítő rajzeszköz tábla. Gyakorlatilag minden olyan eszköz a rendelkezésre áll ami a DPaint-ban, csak éppen 24 bites pontossággal! Pont, egyenes, görbe, kör, ellipszis, négy- és sokszög, zárt alakzat kitöltése, spay, brush kivágás és manipulálás, és egy mindig működő, jól használható UNDO segíti a munkát.

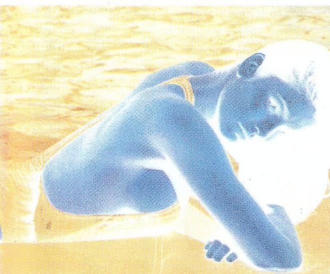


A program tervezői azonban nem egyszerű rajzolóprogramot alkottak: bonyolult műveletekhez, képretusáláshoz szükséges eszközöket is felsorakoztattak. Ilyen pl., hogy a kitöltésnél (Fill) nemcsak egy szín, hanem egy tartomány (tűrés) is megadható, amelyen belül a művelet kifejti hatását. Minden eszközhöz több működési mód is megadható, mint pl. a Deluxe Paint-nál, csak itt sokkal több lehetőség közül választhatunk. Ezek:
Matte - az adott színnel rajzol,
Darken - sötétíti a képet,
Lighten - világosítja,
Color - az aktuális ecset alakját rajzolja képre egy színnel,
Gradient - szintén az ecset alakját rajzolja a képre, de a beállított Range-nek megfelelő színátmenettel (az átmenet tulajdonságait is beállíthatjuk),
Colorize - a kép fényességi értékeit változatlanul hagyva a színeket kicseréli,
Hue, Saturation, Value - a HSV színrendszerbeli összetevőket változtatja,
Blur - elmossa a képet,
Rub Through - A másik (spare) képet átmossa az aktuális képre,
Trace Through - hasonló mint az előző, csak fordítva.
A Blend potméter azt állítja, hogy az adott funkció milyen mértékben legyen hatással a képre. Az Edge segítségével megadhatjuk, hogy az adott műveletnél keletkező éleket elmossuk-e vagy sem, és ha igen, akkor milyen módon.
Az ImageFX ún. Hook-ok segítségével kapcsolódik a különböző effekteket megvalósító moduljaihoz. Ilyenek pl. a robbanást utánzó Explode; a képnek megsárgult, régi fotó kinézetet adó Antique; vagy a képbe nagy gravitációs erővel rendelkező fekete lyukat varázsoló Black Hole. Természetesen lehetőség van AREXX makró futtatására is, amelyből a program bármely funkciója elérhető a pontrajzolástól kezdve egészen a saját requester-ek megjelenítéséig.
A főpanelen a Render gadget-re kattintva, a megadott módban megjelenik a kép, a Prefs-ben beállított eszközön.
És végül az utolsó, Print gadget segítségével nyomtathatjuk ki a képet.





A programcsomag metamorph tervező része a CineMorph, egy különálló program, amelyet azonban egy Hook segítségével az ImageFX-ből is meghívhatunk. Segítségével egy képet szabadon torzíthatunk, két állókép vagy képsor között generálhatunk átalakulást. A képek rajzolása rendkívül gyors: egy Amiga 3000-esnek mindössze néhány másodpercre van szüksége egy nagyfelbontású kép eltorzításához. Két szerkesztőablakot láthatunk a képernyőn, amelyet egy háló fed le. Ezzel a hálóval kell követnünk a forrás és a cél kép körvonalait, majd indulhat a generálás! Lehetőségünk van a kép egyes részleteinek más-más sebességű átalakítására. A csoportokat meghatározó rácspontokhoz különböző mozgási és áttűnési sebességgörbéket adhatunk meg. Az átalakításnál használhatjuk az AntiAliasing opciót, ami a kontúrokat elmossa, de lassítja a működést. A kész képeket bármilyen Amiga, ill. 24 bites felbontásban elmenthetjük.

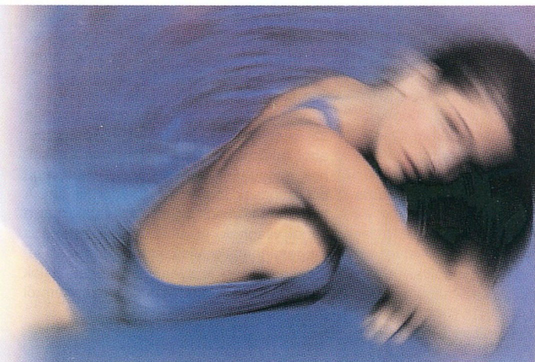


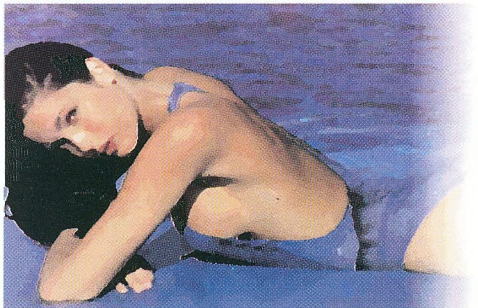
Összefoglalásként; a CineMorph egy nagyon rugalmas, gyors képtorzító program. A metamorphosis is elfogadható minőségű, főleg a program sebességét figyelembe véve. Az ImageFX-re pedig minden félprofi és profi Amiga felhasználónak egyszerűen szüksége van. Olyan szolgáltatásokat kínál ez a képfeldolgozás területén, amelyeket eddig Amigával egyszerűen nem lehetett megvalósítani. A GVP bebizonyította, hogy a hardvereknél megszokott magas színvonalat a szoftvereknél is meg tudja tartani. Az ember már szinte arra gondol, nem-e lenne jobb, ha az új Amiga modelleket is a GVP tervezné...

Lapzártakor érkezett a hír, hogy a GVP bejelentette az ImageFX és a CineMorph legújabb változatát. Az új ImageFX támogatja az AA Chip-set módokat a Preview képernyőn is, több billentyű kódot a funkciók eléréséhez, bővített file requester-t, és egy OpalVision render modult. A CineMorph bővítései: képnagyítási lehetőség a szerkesztőablakokban, helyi áttűnések, kontroll pont elnevezés és helyhez kötes. A görbe-szerkesztő ablakban új funkciók, és AA Chip-set támogatás a végső képek számításához.

Marinov 'Gaborca' Gábor

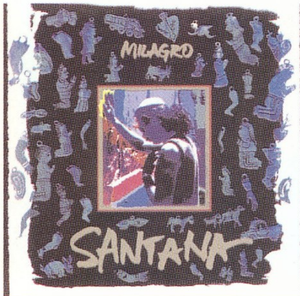






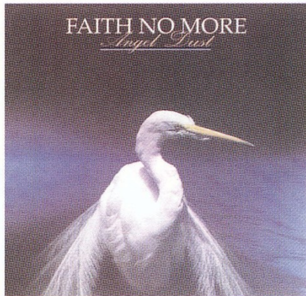
Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.

A rovat az MMC Records támogatásával készül



Santana - Milagro

Ismét egy név, amelyet igencsak illik ismerni, sőt elismerni. Carlos Santana, a Mexikóban született amerikai zenész gitárjátékával meghódította a világot. Tizenöt éves korában kezdett gitározni, húsz éves korában már San Francisco-ban játszik az Azteca bigbandben. Nem sokkal később ennek zenészeiből és dél-amerikai ütősökből megalakítja saját zenekarát, amellyel 1969-ben ad ki először lemezt. Ez a lemez hatalmas siker, platinalemez lesz, ami talán köszönhető egy kicsit a woodstocki fellépésnek is. Egy évvel később adja ki második lemezét, amely több mint négymillió példányban kel el, ezzel Santana meghódítja Európát is. A folytatás némi eltolódást mutat a jazz felé, a közönség fanyalogva fogadja ezeket a lemezeket. Majd ismét vissza a régi, meghatározhatatlanul egyedi stílushoz, amelyet 1983-ban Budapesten is élvezhettek azok, akik akkoriban jártak koncertekre. Akik azonban csak most kezdenék az ismerkedést ezzel a fantasztikus keverékkel, a latin-amerikai zene és a rock elegyével, amelyben szinte percről percre változik a hangulat, vált a hangsúly egyik stílusról a másikra, azoknak kiváló alkalom a legutóbbi, igen sokadik album, amelyen Bob Marley egy régebbi számát tették meg címadó számnak. De nem azért, mert ez a legjobb szám a lemezen. Azt eldönteni ugyanis, hogy melyik szám az, amelyik kifejezetten a legjobb, nos, azt döntse el mindenki a saját ízlése szerint, kinek mi tetszik jobban. A keményebb gitárszólók, vagy talán azok a számok, ahol a gitár nem más, mint egy érdekes, új latin-amerikai ütőhangszer ? Azt hiszem, érdemes lenne erre a kérdésre személyesen választ keresned, talán sikerül felfedezned egy új zenei világot.



Faith No More - Angel Dust

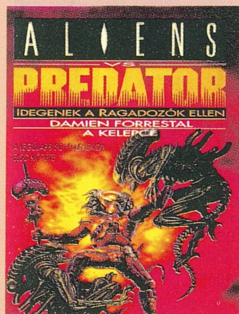
Most pedig lássunk egy igazi heavy metal bandát. Igen, igen itt a Guru hasábjain egy kőkemény zenét játszó csapat, a Faith No More! Hogy miért éppen ők? Az együttes San Francisco-ban alakult, tagjai a következők (érdemes megjegyezni őket): Mike Patton-ének, Bill Gould-basszus, Mike Bordin-dob, Jim Martin-gitár, Roddy Bottum-billentyűs hangszerek. Hogy válaszoljak az előbb feltett kérdésre, azért ők, mert NEM csinálnak egy csomó olyan dolgot, amiről mindenki azt hiszi, hogy anélkül nem is lehet jó kemény zenét játszani, ráadásul általában ezek a külsőségek jócskán a zene rovására mennek. Ilyenek például a hihetetlenül dögös bőrszerkók, a wonderful macho magatartás stb... Ez a banda viszont megmutatta, hogy minden különösebb körítés nélkül is lehet jó zenét játszani, ráadásul úgy, hogy ezt a közönség is elfogadja az együttestől. Már túl vannak 2 albumon (Introduce Yourself, The Real Thing) és egy koncertfelvételen (You Fat Bastards - Live At The Brixton Academy). Zenéjükre többen is felfigyeltek. Legutóbbi albumuknak akadt egy meglehetősen híres, ill. hírhedt rajongója is, Axl Rose személyében. Így történhetett, hogy tavaly már a Guns előzenekaraként játszottak, mégpedig nem is akárhogy. Arról nem is beszélve, hogy lemezeiket egy kis ismeretlen kiadó adja ki, Slash Records néven. A zene sem kizárólag a már jól megszokott metál elemekre épül, felfedezhető benne néhány funk-, illetve rap elem is. De ettől még ugyanolyan jó kemény zene marad. Mike Patton szerint: "Semmi értelme csak Heavy Metal klisékben gondolkozni!". Tehát akik eddig nem igazán rajongtak a metálért, nyugodtan megpróbálkozhatnak ezzel a zenével.

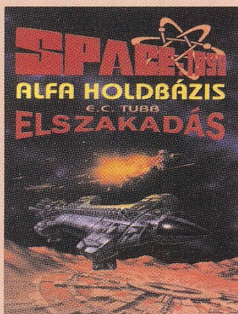


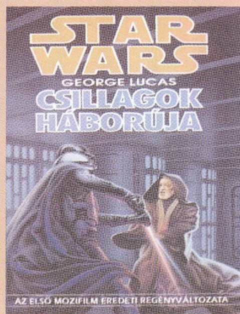
Boyz II Men - Cooleyhighharmony

Most pedig foglalkozzunk az elmúlt hetek slágerzenekarával, a Boomerang Soundtrack első számú sikerelőadójával. Ahogy ez lenni szokott, egy sikerszám, az End Of The Road után megjelent az első album is a csapattól. Miután némi fanyalgás után meghallgattam a lemezt, rá kellett jönnöm megint, hogy kissé elhamarkodva könyveltem el őket a szirupzenekarok közé. Szó se róla, nem egy kemény zenét játszó együttes, de nem annyira úszik a szirupban, mint azt a bemutatkozó End Of The Road után hinni lehetett volna. Itt is jól észrevehető egyébként az, hogy nem igazán mindegy, melyik számot választják ki elsőként népszerűsítésre. Mert mi történt? Aki ezután az egy szám után ítélte meg a zenéjüket, nem volt rájuk továbbb kíváncsi, mondván, úgyis csak előregyártott elemekből áll az egész. Ha neadjisten mégis meghallgatta az albumot, erősen meglepődhetett. A lemez ugyanis szerintem igen jó példája a hazánkban nem túl ismert gospel műfajának, legalábbis én ezt tartom gospelnek. Talán már sokan látták azt, hogy az amerikai templomok többségében meglehetősen szabadon értelmezik az Istennel való kapcsolattartás eszközeit, így aztán néha az istentisztelet átcsap egy koncertbe, ahol a kórus és a hívők lelkesen énekelnek mindenféle istenes dallamokat, amiből igencsak jó dolgok szoktak kisülni. A templomi kórusok sok sztárt adtak már a zenei világnak, itt akár Elvis Presley-t is megemlíthetjük. Visszatérve ehhez a lemezhez: ezen is ilyenfajta istenes dalok váltogatják egymást a tiszta szerelemről szóló ódákkal.

STILLA







Új Valhalla könyvek

FILMHÍREK, PLETYKÁK :

Az idei évben is számíthatunk egy pár folytatásra a korábbi nagy sikerek köréből. A tavalyi év egyik nagy kasszasikere volt Whoppi Goldberg új filmje, a **SISTER ACT**. A színésznő, akit a Ghost-ból ismerhetünk (ahol azt hiszem egy jósnőt alakított), ebben a vígjátékban is hatalmasat alakít, mondhatnám úgy is, hogy gyökeresen átalakítja egy apácarend mindeddig meglehetősen unalmas hétköznapjait. Amikor ezt a cikket írom, nálunk még csak a bemutatóját tervezgetik, odakint viszont már a második részt, amelyet szeptemberben szeretnének műsorra tűzni. Julia Roberts viszont állítólag már a tavasz végén, nyár elején visszatér, természetesen a **PRETTY WOMAN** 2-ben. Persze itt is az első rész nagy sikere volt a fő motiváció. Szintén inkább a pletykavonulatba tartozik (sajnos), hogy Robert Zemekis ismét elővette a **ROGER RABBIT** készítésénél már jól bevált filmkészítési technikát, tehát lehet reménykedni, hogy valami hasonló stílusú ökörség fogja már megint bosszantani a nagyérdeműt. Végül pedig egy komolyabb film, amire érdemes igazán odafigyelni: Wim Wenders filmje **UNTIL THE END OF THE WORLD** címmel. Mivel úgysem tudom elmesélni, mert nem lehet, inkább a zenéjére hívnám fel a figyelmet. Minden kommentár nélkül egy-két előadó: Talking Heads, Lou Reed, Can, R.E.M., Elvis Costello, Days, Nick Cave, Daniel Lanois és persze a címadó dal előadója: a U2.

Kellemes szórakozást a moziban!

STILLA

Mi az, hogy D. C. C. ?

A digitális kompakt magnókazetta, amely már itt leselkedik a 93-as év elején, valami új megoldást próbál nyújtani arra a problémára, amely abból adódik, hogy a kazettás magnó nem képes élni a digitális hangrögzítés nyújtotta előnyökkel, viszont hordozhatósága igen népszerűvé teszi. A DCC kazettára lehet majd felvenni, ahogy megszoktuk, a számokhoz szöveget is lehet mellékelni, könnyebb lesz megtalálni őket, nem lesz nyávogás, frekvenciaingadozás, salátázás. A digitális magnó képes lesz lejátszani régi audiokazettáinkat is, a DCC-re 120 percet lesz képes max. rögzíteni, a kazetta két oldalánál a cserét a fej forgatásával oldják meg, nem nekünk kell fordítgatni. Hátrányai: egy kazettáról csak egy másolat készíthető, a másolat tovább már nem másolható. Kell hozzá természetesen egy digitális magnódeck, ami nem lesz olcsó. Az audio hang kódolása digitális jelekké, csak ideális esetben tesz lehetővé CD minőségű felvételt a kódoló rendszer bonyolultsága miatt, de az audio magnónk eddigi felvételeinél jobb lesz, mivel teljesen zajmentes lesz, mint a CD. Miután pedig a cél ez volt, vagyis hogy az audio magnót egy jobb váltsa fel, a célt elérték. A DCC kazetta méretei nagyjából megegyeznek az audio kazettáéval, benne szalag, a videóknál használatos videokróm szalag. Nincs A és B oldal, mivel a deck oda-vissza játssza a szalagot. A csévélés és a szalag számára csak az alsó oldalon van nyílás, amelyet a floppykhoz hasonlóan fémlemez véd. A kazetta felső oldalára egy teljes kazettaoldal méretű címke ragasztható. Ennyit mára egy angol lapból, a következő számban pár szó lesz a SONY Mini-Disc rendszeréről, amellyel szintén a jó öreg magnónkat óhajtják felváltani.

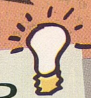
Fred Hoyle: Űrhajók a Göncölszekérben

Csak egy pár mondatban szeretném felhívni a figyelmet egy mostanában megjelent könyvre. Azért kell szerintem ezt megtenni, mert nem igazán figyelemfelkeltő a könyv címe és ahogy most megjelent, egy egyébként meglehetősen színvonaltalan sci-fi könyvsorozatban, nos igencsak könnyedén el lehet siklani egy igazi klasszikus felett. Talán nem mindenki ért majd egyet velem a mű értékeit illetően, egy azonban biztos: manapság igen ritkán lehet találkozni ilyen jól megírt könyvvel és igazán üdítő végre egy olyan művet olvasni, amelyben minden ott van ahol lennie kell. A történet nem túl bonyolult, legalábbis az elején. Az űrkutatásai elején járó Föld elküld egy űrhajót - galaktikák közötti felderítő útra. Mivel ekkor még a technika fejletlen, igencsak hosszú útra lehet számítani. Ám egy napon feltűnik a hajó a radarernyőkön, mindenki nagy örömére. Leszállás után azonban egy kellemetlen meglepetés éri a fedélzetre siető ünneplő embereket: a hajón nincs senki, a hibernátorok üresek, minden feljegyzés és a fedélzeti számítógép memóriája törölve. A rejtélyt csak fokozza egy két nappal később felfedezett bevésés az egyik asztalon: "Ha ez a hajó visszatér a Földre, akkor az emberiséget halálos veszély fenyegeti". Valóban fel is fedeznek egy nagy sebességgel közeledő flottát. Innentől inkább olvasd el magad, megéri!

STILLA



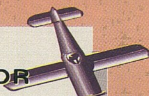
TOP Listák





AKCIÓ

1. Street Fighter II (-)
2. Flashback (-)
3. Laser Squad (2)
4. Chaos Engine (-)
5. Star Control 2 (-)
6. Silly Potty (6)
7. Trolls (-)
8. Myra the Legend (-)
9. Alien Breed S.E. (5)
10. Cytron (10)

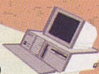


SZIMULÁTOR

1. Sim Life (1)
2. F15 III (-)
3. Falcon 3.0 (3)
4. Comanche (9)
5. Task Force (-)
6. No Second Prize (6)
7. Nick Faldo's Golf (-)
8. A-Train (2)
9. Harrier Jump Jet (-)
10. Pinball Fantasies (5)

KALAND

1. Wizardry 7. rol. (1)
2. Alone in the Dark adv. (-)
3. Kings Quest VI. adv. (3)
4. Curse of Enchantia adv. (4)
5. Ultima Underworld II rol. (-)
6. Shadoworlds rol. (6)
7. Rex Nebular adv. (5)
8. KGB adv. (-)
9. Darklands rol. (2)
10. Legend of Valour rol. (-)



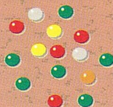
PC 10

1. Harrier/Microprose
2. Commanche/US Gold
3. Formula One/microprose
4. Indiana Jones/US Gold
5. Alone in the D./Infogrames
6. Harrier/Domark
7. Car & Driver/EA
8. Monkey Island 2/US Gold
9. Civilisation/Microprose
10. Jimmy White's S./Virgin



ABSZOLÚT 10

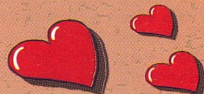
1. Street Fighter 2/US Gold
2. Sensible Soccer/Renegade
3. Zool/Gremlin
4. Premiere Manager/Gremlin
5. Wing Commander/Mindscape
6. Indy/US Gold
7. Harrier/Domark
8. Campaign/Empire
9. Forma One/Microprose
10. WWF 2/Ocean





FILM

1. Szépség és a Szörnyeteg (1)
2. Patriot Games (2)
3. Lawnmower Man (-)
4. Medicine man (3)
5. White Sand (5)
6. Reszkessetek betörök 2. (-)
7. Lionheart (7)
8. A Few Good Man (-)
9. Flatliners (9)
10. Bodyguard (10)

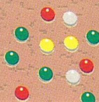


C64 Demo 20

1. Dutch Breeze/Blackmail
2. Wonderland 9/Censor Design
3. Fantasia 2/Oxyron
4. Justintime/Graffity
5. Digital Madness/Brutal
6. 2 Year/Faces
7. Light/Crest
8. Visuality/Visual Reality
9. Oksen Starion
10. 1.5 Year/Faces
11. Legoland 2/Fairlight
12. Justincase/Graffity
13. A.O.S./Beyond Force
14. Vector Magic 2/Triumwyrat
15. Ice Cream Castle/Crest
16. Burning Chrome/Chromance
17. Paralyzed Bytes/Faces
18. Wonderland 8/Censor Design
19. 1 Year/Boose Dezign
20. Delicious/Trias

Amiga Demo 20

1. Guardian Dragon II/Kefrens (1)
2. Hardwired/Crionics'n'Silents (2)
3. 3d Demo 2/Anarchy (-)
4. State Of The Art/Spaceballs (-)
5. Wicked Sensation/TRSI (4)
6. Sound Vision/Reflect (3)
7. D.O.S./Andromeda (6)
8. World Of Commodore/Sanity (11)
9. Playbyte Intro/Shining (-)
10. Absolute Inebriation/Fairlight (-)
11. Static Chaos/The Silents (5)
12. Alpha & Omega/PMC (-)
13. Human Target/Melon Dezign (10)
14. Mirror/Andromeda (-)
15. S.O.S./Melon Design (7)
16. Aabsolute/Soc.Brigade (8)
17. Lost World/Balance (-)
18. Odyssey/Alcatraz (9)
19. Lethal Exit/Digital (-)
20. Kefmania/Cult (-)





V for Victory

A **Sleepwalker** február elején jelenik meg PC-re, Amigára, STE-re és C-64-re. A mászkálós játék története: Lee egy este álmában el kezd járni, szerencséjére az őrült Ralph kutyája résen van, és megvédi a veszélyektől. A kutyával megállíthatjuk, visszatolhatjuk, seggberúghatjuk Lee-t, eltérítve ezzel a veszélyes útvonalától, mely átviszi őt egy temetőn, az állatkerten, egy építkezésen és egy forgalmas utcán. Egy vélemény:
"Annyira csodálatos, hogy még a szavam is elakadt." - *MR. BEAN.*

Dino Dini Virginnek dolgozik! A Kick Off sorozatok alkotója a 3. résszel akarja legyőzni a világhírű Kick Off 2-t. A tavaszi megjelenésű (PC verzió: ősz) játék új tulajdonságokkal fog rendelkezni. A Kick Off sorozatból idáig több mint egy millió darabot adtak el (konzolos változat is volt). Mivel az Anco birtokolja a Kick Off név használatát, a játék **GOAL!** névre fog hallgatni. Bármely jövőbeli Kick Off játék nem lesz kapcsolatban Dino Dinivel, az ő munkájának a csúcsát a **GOAL!** fogja jelenteni.

Rookies - A játékkatonák fellázadtak. A **Rookies**ban: le kell rohannod ellenséges állásokat, megmenteni foglyokat, elmenekülni a gáztámadások elől, becserkészni konvojokat és ellenséges katonákat, napalmot, rakétákat kell kilőnöd, gátakat robbantanod, üzemanyagtartályokat megsemmisítened, vasutat, radart, katonákat, hidakat, helikoptereket és tankokat kell lebombáznod a dzsungelben és az Északi-sarkon. Ezenfelül a játék grafikája humoros rajzfilmre emlékeztet! Mi kell még ??? (Amiga, ST verzió).



Populous II

Populous II - PC verzió. 256 színű MCGA és 16 színű high-res VGA grafikával tarol '92 egyik legnépszerűbb játéka. Istenként kell a népünket irányítanunk, segíteni őket, míg a velünk szemben álló istenség embereit irtani, természeti katasztófákkal, csellel és természetesen kegyetlen varázslatokkal. Hat varázslatrendszer (saját emberekre ható, környezet, föld, levegő, tűz, víz), mindegyikhez hat varázslat tartozik. A végső csatákban Zeuszt kell legyőznünk, ami nem egy kis feladat. Összesen 10.000 játszható pályát tartalmaz a játék.

1942. november 15. A Föld sorsa, milliók szenvedése, halála a II. világháború kimenetelétől függ. Ezen TE változtathatsz, a **V for Victory** c. Electronic Arts programmal. A játék VGA-s és SVGA-s, gyönyörű képekkel, rengeteg opcióval, egyszerű irányíthatósággal. A főscenario Velikiye Luki - észak közép Oroszország. 600 harci egységfajta. 17 küldetés, időjárás, 13 történelmi variáns.

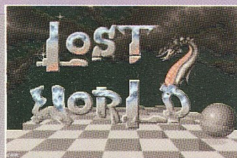


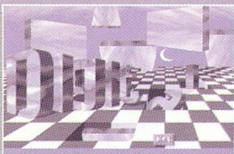
Sleepwalker

A Novalogic-kal kötött szerződésük eredményeképpen játszhattunk a **Comanche - Maximum Overkill**-lel. A következő Novalogic játék a **Battleground 2000**, ami ugyanazt a 3D technikát alkalmazza, hogy a modern harci fegyvereket szimulálja. A játékosok majd 4 csapatot irányíthatnak, melyek mindegyike 4 harckocsiból állhat. A négy harckocsit egy egész hadseregnyi AFV (Armoured Fighting Vehicle) közül választhatjuk majd ki.

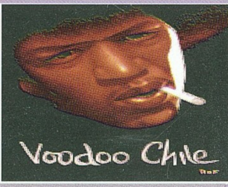
1993. márciusában az Amigásokat és a PC-seket lepi meg Tony Crowther a **Captive 2**-vel. Captive 1990-ben volt az év szerepjátéka, amit még ma is, mint egy vízválasztót emlegetnek az emberek. **Captive 2** - Cyberpunk szerepjáték, a XXIX. században. A játék látványossága újjá van tervezve. Hatalmas, jövőbeli városok látványa tárul a szemed elé, mindegyikben több mint 1000 ház! 4096 különböző városon kell végigosonni a bűntény nyomai után kutatva. A négy robotunkkal most ártatlanul bebörtönzött embereket kell kiszabadítanunk. Tony Crowther: "Manapság mindenki Ultima Underworld típusú játékot akar készíteni, így mi egy vektoros szerepjátékot hoztunk létre, akció elemekkel."

EL-FISH - egy computer jelenség. 15 programozó fejlesztette Moszkvában ezt a játékot, amivel vízalatti világokat tervezhetsz. Minden elektronikus halnak van egy genetikai kódja, ami azt irányítja, hogyan viselkedik és hogyan néz ki. A halaidat szaporíthatod, de más halakkal is "keresztezheted", hogy új életformákat hozhass létre. 3D grafika, mesterséges élet-programozás, genetikai algoritmusok és ray-trace rendering kelti életre az EL-FISH-t márciusban PC-n.









hogy csupán a 14. helyen végzett!

Lethal Exit/Digital
A francia szekció első munkájáról van szó. Egy olyan programról, amelyet tipikusan Digital féle bevezetés, design és szerkezet jellemez! Kiváló csapat, eddig csak jót láthattunk tőlük. Ezúttal az ötletes kezdés és a képek precízen kidolgozott váltása adja a demo igazi varázsát. Végtelenített vektoranimációk, óriási glenzek, pixelizált rubbertestek és gúlákat köpködő forgó tölcsérek váltják egymást. Méltó folytatása a finn divizió partygyőztes demojának!

Sok vita övezte és övezi Kefrensék favorit grafikusát R.W.O-t. Digitalizál vagy nem digitalizál, ki tudja? Mindenesetre a Masterpieces képei magukért beszélnek! A csoport egyébként nem henyél, s karácsonykor megjelent a Multimewgamix harmadik része, többek között Dr. Alban, 2 Unlimited és Snap válogatásokkal. A technozenéről híres Paradise most kétlemezes trackmoval rukkolt elő Virtual Meltdown címmel.

Szenzációs hír, hogy az Absolute gondozásában megszületett a Sledge Hammer angol kiadása! Egy újság, mellyel csatlakozhatunk Európához!

Az év végi party-n a Stolen Data és Eurochart sem váratott magára!

Nos, hát ennyi! Az utózöngében utózöngöm, hogy a beküldött produkciókban szíveskedjetek tartózkodni a demomakerektől, lopástól, magyar scrolloktól és egyéb magától értetődő borzalmaktól! Viszlát!

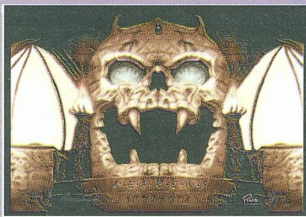
Jean

Playbyte Intro/Shining



Több mint egy éves síri csend után Shining visszatért, hogy bemutassa miként néz ki egy intro 1992 végén! Az effektek kegyetlen gyorsasággal követik egymást, s az őrült tempóhoz hozzájárul a pergő, techno stílusú zene! Playbyte remélhetőleg egy olyan szokatlan újság lesz, amilyen szokatlan maga az intro. Játékok olvasás közben, leghumorosabb toplisták, grafikus tördelés? Hamarosan minden kérdésre választ kapunk az első számban!









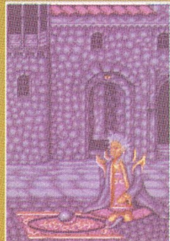




Absolute Inebriation/Virtual Dreams/Fairlight



Újabb szenzáció! Négy éve nem láttunk Fairlight demot Amigán, s most Virtual Dreams néven megalakult a csapat finn diviziója. RGB színekkel megvilágított lightsourced változatban továbbfejlesztették Chaos grafikus és perspektivikus zoomerét, majd egy halom más jellegű vectorrutinnal kápráztatnak el! Az egyik leglátványosabb egy több mint ezer pontból álló gigantikus kocka! A grafikák sajátos stílust képviselnek, a zene is rendkívül hangulatos. Talán túl sok az öreg rutin és a lejátszás is hosszúra sikeredett.



A Demologiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, music disc és lemezújság

SCOOPEX MO.
Pf: 701/103 1399 Budapest

A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg valamint egy 3½ -es lemez.

300 DPI Swifty Mouse



- AMIGA/ATARI átkapcsolási lehetőség.
- Minőségi tervezés.
- Gyors és finom ponttól-ponttig mozgatás.
- Mikro-kapcsolós gombok.
- Nagy felbontású 300 DPI-s mozgatás.
- Nagy megbízhatóság, adatkiesés kiküszöböléssel.



MIDI Interface A500/A500+/A2000

- 1 MIDI be, 2 MIDI ki és 2 MIDI Thru csatlakozó
- MIDI/Printer átkapcsoló és kijelző
- Optikai csatolású rendszer

Omni-Sound Sampler - Stereo Audio Digitalizáló Amigához

- Konverziós értéke 800KHz-ig
- Sztereo hang, mintavételezés 50 KHz-ig
- Sztereo Audio RCA ki/bemenet
- Mikrofon csatlakoztatható
- Nagyfokú szoftver kompatibilitás





Eureka 2Mbyte Plus- 512-2MB RAM Amiga 500-hoz.

- 100% Amiga 500 kompatibilitás, könnyen installálható.
- Fast RAM 512-től 2Mbyte-ig.
- Plusz 512 Kbyte Chip RAM támogatás.
- 4bites 100 ns-es 256 K DRAM-ok.
- Gary, CPU Board támogatás, bővítés esetén.
- Hard disk kompatibilitás.
- Reset védelem támogatás.
- Beépített óra, ki/bekapcsolható bővített RAM.



Swifty Mouse
- 3 gombos 300 DPI-s optikális egér Amiga/Atari gépekhez.

PAN Mouse
- 2 gombos 300 DPI-s optikális egér Amiga/Atari gépekhez.

Omni-Mouse Master
- Automatikus egér/joystick átkapcsoló Amiga és Atari gépekhez.

400 dpi B/W Handy Scanner A500/A500+/A200/A3000-hoz

- 400 dpi-s scanner ScanKit szoftverrel
- valós idejű feldolgozás, file kezelés (Load/Save)
- teljes kompatibilitás a "Touch-Up" szoftverrel



Commodore Amiga 500	37900 Ft.	Quickshot II turbo joystick	990 Ft.	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	170 Ft.
Commodore Amiga 500 Plus	41900 Ft.	Quickshot QS - 113 analóg joystick	990 Ft.	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	690 Ft.
Commodore Amiga 600	43900 Ft.	Quickshot QS - 123 analóg joystick	1290 Ft.	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	890 Ft.
Commodore Amiga 1200	67900 Ft.	NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft.	Noris Amiga 500 porvédö	990 Ft.
Commodore Amiga 1200 HD	????? Ft.	NoName 3.5" DSHD lemez	850 Ft.	Noris C-64 II porvédö	790 Ft.
Commodore 1084s monitor	30900 Ft.	NoName 5.25" DSHD lemez	430 Ft.	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	590 Ft.
Commodore A-520 TV-Modulator	3500 Ft.	3M 3.5" MF2_DD lemez	890 Ft.	Noris Maus Pad	250 Ft.
Commodore C-64 II	11900 Ft.	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1690 Ft.	Soundblaster Pro Deluxe hangkártya	17900 Ft.
Commodore 1541 II Floppy	15890 Ft.	Maxell 5.25" MD2-D lemez	590 Ft.	Midi Amiga Interface	2990 Ft.
Commodore 1802 monitor	24900 Ft.	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	890 Ft.	Handyscanner Amigához	13900 Ft.
Commodore C-128D	24990 Ft.	Profex 3.5" DSDD lemez	690 Ft.	Boot Selector Amigához	1490 Ft.
Commodore Datasette	2500 Ft.	Profex 5.25" DSDD lemez (11 darabos)	350 Ft.	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6900 Ft.
Philips 8833 II. monitor	30900 Ft.	Profex 5.25" DSHD lemez (11 darabos)	600 Ft.	Képdigitalizáló+ RGB splitter+ szoftver	12900 Ft.
512 Kb órás memóriabővítő	3200 Ft.	Action Replay MK III	9990 Ft.	Trackball Amigához	3590 Ft.
2.0 Mb órás memóriabővítő	14900 Ft.	4 Player Adapter (4 joystick csatlakozó)	1890 Ft.	Rochard HD kontroller A500/A500+	
1 Mb órás chip bővítő A600-ba	7900 Ft.	C-64/C-128 Mouse	2500 Ft.	(AT Bus, 0-8 Mbyte RAM)	24990 Ft.
1 Mb chip bővítő Amiga 500 Plus-hoz	6900 Ft.	SWIFTY Amiga/Atari Mouse	2500 Ft.	+ 40 Mbyte winchester	47900 Ft.
Profex 3.5" külső floppy drive	9490 Ft.	SWIFTY Amiga mouse 3-gombos	2500 Ft.	+ 80 Mbyte winchester	50900 Ft.
Roctec 5.25" külső floppy drive	12900 Ft.	Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1800 Ft.	+ 1Mbyte SIMM Ram	4990 Ft.
Samsung 24 tűs printer	37500 Ft.	Noris MB 10 3.5" lemeztartó	170 Ft.	Amiga Magazin/Power Play friss számai	450 Ft.
Quickshot II joystick	690 Ft.	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	690 Ft.	Commodore 64 midi szoftverrel	6500 Ft.
Quickshot II plus joystick	890 Ft.	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	890 Ft.	Action Replay MK VI kézikönnyvel	5500 Ft.

1141 Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák!